TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

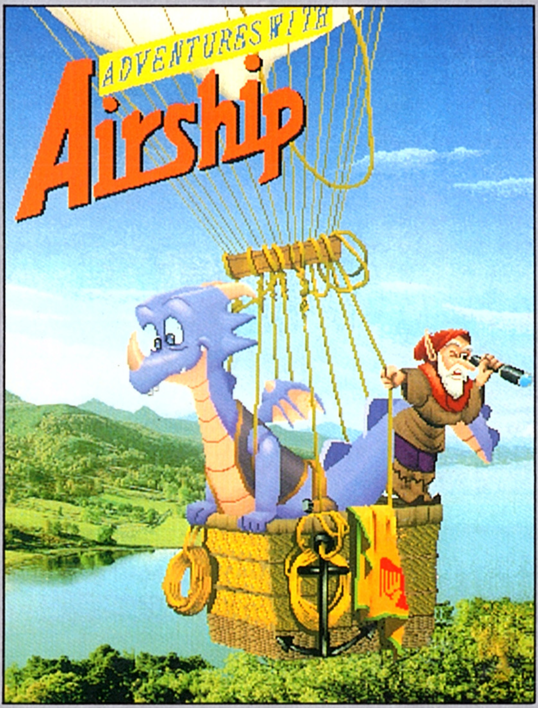
ファミコン必勝本

1990年4月20日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第5巻第8号通巻93号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

特別ふろく付!!
ドラゴンクエストIV
超巨大マップ
ドラクエ・ワールドのすべてがわかるスーパーガイド付!!

1990・4・20　360YEN 税込
春の特大号
VOL. 8

ファイナルファンタジーIII
女神転生II
ファイヤーエムブレム



思い出になる前にドラクエIV

●総決算大特集!!
一九九〇年・春・ドラゴンクエストIV

日本全国を熱狂させた
超大作RPGを徹底分析。
本誌編集部と強力ライター陣による
究極のレビュー特集!!

●RPGお助けQ&A
ウィザードリィIII／ワタル外伝
魍魎戦記マダラ
●HOT GAME SCANNER
ディープダンジョンIV／クォース
ゴッドスレイヤー／忍者龍剣伝II
●大好評連載中!!
PCエンジンクラブ／メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ／ウィザードリィ友の会

FANTASY LAND
●小説ウィザードリィII
「風よ。龍に届いているか」作／ベニー松山
●コミック版ウィザードリィ外伝・第2部
「鳳凰の塔」作／石垣 環
●コミック版DRAGON LORE
「最後の竜に捧げる歌II」作／外薗昌也

KONAMI

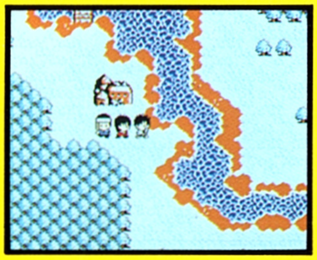
コナミ初の本格R.P.G.ソフト

4メガ+VRC6の威力だ!



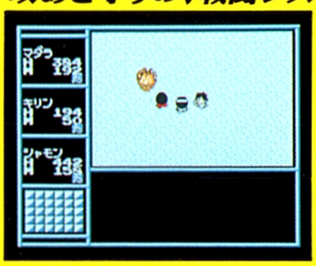
最強のハード仕様でくりひろげる「摩陀羅」ワールド。4メガROMでストーリー展開は今までにない壮大さ。VRC6を得た「コナミ矩形波倶楽部」の超えてるサウンド。八大将軍との遭遇は興奮の極致なのだ。

春夏秋冬の季節感に驚け!



RPG初の快挙。ゲーム進行とともになんと「季節」が移り変わるのだ。壮大なシナリオが、グラフィックが劇的に変化する。季節がゲームにどんな影響をおよぼすのか。それはプレイしてからの、お楽しみ。

攻めと守りの、戦闘システム!



進化はトツゼンにやってきた。「摩陀羅」の戦闘シーンはフルオートバトル。迫真の戦いが完全自動、で展開されるのだ。ハラハラしながらキャラの動きを追え!もちろんコマンドで自分の好き勝手にも戦えるぞ。

最初の目的は「白のソーマ」だ!



タタラ爺の命を救え。物語は、白のソーマを取りにいく所から始まるぞ。白のソーマは村の南東・妖血淵(ようちえん)にある。レベルが4～5に成長したら、村一番の戦士シャモンを仲間に、目的地へと出発だ。

超大作しか、つまらない。

まったく、とてつもないR.P.G.ソフトが完成したものである。魍魎戦記(もうりょうせんき)「摩陀羅(マダラ)」。構想2年、コナミがやるとR.P.G.もここまでおもしろくなる。驚異の4メガ+VRC6の底力を見てくれ。壮大なストーリーと、サウンドを、確かめてくれ。

魍鬼八大将軍の禍耳幽羅(カジューラ)だ!



コウモリのような魍鬼が、108匹集まって、身体ができてる大将軍。全身にちいさな口があり、ブキミな印象に圧倒される。モノスゴイ攻撃力だがデッカ過ぎて素早く動けない。飛び道具で遠くから攻撃だ!

闇界睨魔(オンカイギョウマ)も八大将軍のひとりだ!



ハデじゃないけど、とびぬけて高い攻撃力を持っているのがオンカイギョーマだ。要注意の大将軍。接近した戦いは危険だ。レベルが低くても摩陀羅のバトルギミックをガンガン射ちまくれば、倒せるかもね。

アルバム「魍魎戦記摩陀羅(もうりょうせんきマダラ)」4/21発売! 発売元 キングレコード㈱

コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

ファミコン必勝本
Vol.8
1990年4月20日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明
小林活夫
とみさわ昭仁
石埜三千穂

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

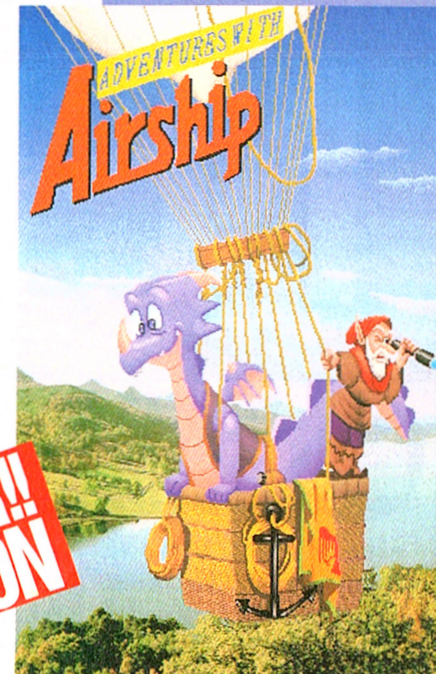
●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

とじこみスペシャルVol.8

FANTASY LAND

COMIC&NOVELS



SUPER!! HIPPON

ゲーム別さくいん

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

COMPANY

平成元年度、上場大手ゲームメーカー業績チェック

●決算を迎え、好業績を示すゲーム業界大手各社。国内不調も、海外部門、新規事業が好調。

4月は企業も新学期となる。3月に決算があり、前年度の業績が公表され、これにもとづいて新年度の目標が設定されるからだ。そして、昨年度のゲームメーカーの業績は表にみられるように非常に好況であった。これは昨年だけではなく、ここ数年続いており、今後も続くことになると思われる。

かつて「鉄は国家なり」といわれた。しかし、第1次産業中心から第3次産業中心に経済構造が移行した現在においては、「鉄」以外の国家もたくさんある時代へと移り変ってきた。

サントリーの佐治敬三社長はある雑誌で「ブラジャー」も国家だといっているが、現在では「ゲーム」も重要な国家なのである。

ゲームに使われているICやゲーム機内のハイテク技術は現代産業の最先端で一翼を担っている。日本は「ソフトは国家なり」という時代になってきているのである。

そんな中で、任天堂がファミコンでいっきに超優良企業にのしあがったように、コンピュータとりわけゲームビジネスは、右の上場企業に代表される急成長会社を多く生んだ。そしてソフトメーカーは、海外へと進出し国際的威信を高め、今や"一流企業"の名も欲しいままにしている。これがビジネス界の常識であることに、ゲームユーザーは目を向ける時期であろう。

平成元年度においては、絶好調の任天堂、経営効率化により収益増のコナミ、堅実大幅増のセガ、海外市場の立ち遅れ響くナムコとの結果が出ている。輸出比率はバラツキもかなり目立つ。日頃ゲームを買う、遊ぶ以外の各社の数字に表れた一面に気づくであろう。

さて、平成2年度の見通しだが、「会社四季報」(東洋経済発行)などの経済専門記者は右のような観測をしている。ゲームビジネスは特殊分野であるにもかかわらず、その分析力は鋭く、ゲームファンにも参考になるはずだ。また自分なりの予想を試みるのも良いだろう。

好業績に支えられるゲームメーカーは、ユーザーとの関係を"売る↔買う"だけに終始していてはいけないし、またそのつもりもないだろう。

ユーザーはゲームメーカーに対し、もっと多くを望むべき時代が来ているのかもしれない。

単位／百万円		売り上げ	営業利益	経常利益
任天堂	89.8	250,177	50,000	52,000
	変90.3	207,000	100,000	105,000
	輸出74%	65%増	300%増	304%増
コナミ	89.2	34,500	4,925	5,358
	90.2	37,000	6,400	7,800
	輸出86%	7%増	30%増	46%増
セガ	89.4	55,226	6,500	9,500
	90.4	72,000	8,600	10,800
	輸出53%	30%増	32%増	14%増
ナムコ	89.3	41,510	3,993	4,418
	90.3	38,500	1,700	2,200
	輸出3%	7%減	57%減	50%減

任天堂

山内溥社長／本社・京都府京都市

90年3月期は新製品のゲームボーイが日米で予想を上回る伸びを示し、ファミコン本体も米国で需要が強い(90年末に3,000万台に)。輸出比率74%を誇る任天堂としては、期初より円安で為替差益も貢献している。スーパーファミコンが下期登場予定で増収増益。欧州拠点として西ドイツ進出も決定。

コナミ

上月景正社長／本社・兵庫県神戸市

91年2月期も米国でのファミコンブームに乗り人気ソフト「TMNT」などのソフト輸出が伸びている。国内ソフト次第で売り上げ倍増の可能性大。89年年から90年にかけて株価は約5倍に。3月末に大型RPG「摩陀羅」投入。国内ソフト市場開拓にも重点をおき、オリジナルLSIの回路設計を強化。

セガ

中山隼雄社長／本社・東京都大田区

90年4月期にはメガドライブ(米国名ジェネシス)が米国向けに立ち上がる。IC不足も緩和、運用益拡大もプラス。91年4月期はメガドライブを内外で100万台以上販売の予定。施設では北九州「スペースワールド」に大型店が。メガドライブ利用のホームバンキングは住友銀行と提携して実験中。

ナムコ

中村雅哉社長／本社・東京都大田区

ファミコンソフトは制作本数減と、米国向け輸出減少が足かせで、89年度は経常利益急減。90年度はゲーム新作と施設収入増はあるものの、新規出店、改装投資で負担。シミュレーションゲーム導入、店舗統一化を図る。米国向け拡大はアタリゲームズの対任天堂訴訟の結果にかかっている。

※上記表は「会社四季報」春季号を参考にしました／任天堂は変則決算です。

優良企業ランキング (総合評点＝平均を500とした評価)

順位	コード	社名	総合評点	収益性	健全性	規模	成長性
1	7203	トヨタ	1000	55	66	95	49
2	6954	ファナック	994	100	78	64	38
3	7974	任天堂	947	95	58	55	78
4	8183	セブンイレブ	932	100	57	59	53
5	4901	富士写	929	73	67	76	46
6	9432	NTT	925	53	38	100	42
7	8802	菱地所	898	100	28	68	44
8	6752	松下	893	46	70	88	50
9	6861	キーエンス	890	91	86	41	82
10	4535	大正薬	886	86	70	61	48
11	4528	小野薬	884	94	68	54	54
12	4503	山之内	878	88	53	62	55
13	9501	東電	872	70	5	93	44
14	6501	日立	859	45	59	90	46
14	6592	マブチ	859	89	96	48	47
16	4505	第一薬	852	82	60	61	55
17	8801	三井不	844	86	12	71	61
18	7201	日産自	842	43	59	91	42
19	9502	中部電	841	70	11	87	46
20	6971	京セラ	839	59	83	71	45
21	6902	日電装	837	48	64	82	52
22	6502	東芝	834	44	55	89	47
22	9503	関西電	834	68	9	89	44
24	5423	東京製鉄	830	99	46	58	37
25	9531	東ガス	829	64	46	79	44
26	5005	東燃	827	79	60	69	30
27	6702	富士通	826	44	52	87	53
28	7267	本田技	822	44	57	86	50
29	4502	武田	816	58	64	74	49
29	6701	日電気	816	45	50	86	53
31	2503	キリン	813	56	59	77	48
32	8830	住友不	810	94	11	62	62
33	5201	旭硝子	809	57	62	76	45
34	7912	大日印	807	52	60	77	53
35	5401	新日鉄	806	52	37	90	37
35	6503	三菱電	806	44	53	86	49
35	8264	イトーヨーカ	806	54	61	76	51
38	4186	東応化	801	81	76	52	52
39	6764	三洋電	800	34	68	84	58
40	5108	ブリヂストン	797	57	58	76	45
41	4184	菱油化	796	82	36	67	43
42	6991	松電工	795	52	59	75	56
43	9431	KDD	793	60	63	72	45
44	9532	大ガス	791	63	45	77	41
45	6758	ソニー	790	44	63	80	52
46	4523	エーザイ	785	69	63	63	51

←「日経会社情報」新春号より

SEMINOR 任天堂・電通ゲームセミナー実施

●ゲームの基礎知識を３人の講師が講演。

３月24日、東京都中央区にある株電通本社内で、第１回任天堂・電通ゲームセミナーが開催された。

同セミナーは、１月末に各誌上を通じて公募。希望者のなかから選ばれた約300名が出席した。

開催時間中の一部、ＮＨＫ衛星第２放送の実況中継が入るなど、大仕掛けな展開も見られ、受講者たちは緊張した表情のなか講義は進んだ。

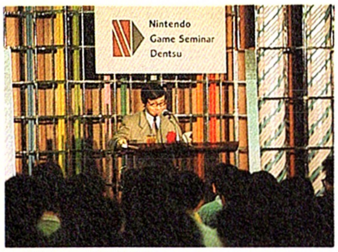
講師は山森尚氏（ファミリーコンピュータマガジン編集長）、中村光一氏（チュンソフト社長）、糸井重里氏（コピーライター）の３名。山森氏は「ＴＶゲームのマーケット」、中村氏は「ゲームメイキングの実際」、糸井氏は「これからのＴＶゲーム」と題した講義を１人あたり約１時間ほど行った。

ゲームファンのニーズを探り、制作現場の実務を知った上で、将来のビジョンを持つゲームデザイナーを育成――セミナーはこんな人物像を求めているかのようだ。

対して受講者の声。

「ともかく芸術的なゲームをつくりたい」（東京都・大学生）、「糸井さんをナマで見れたのが収穫だった」（埼玉県・浪人生）と反応はさまざまだ。

ともあれ、300名のうち10数名が選抜され、マンツーマン方式でゲームを開発する〝アドバンスセミナー〟へと進むことになる。



↑講演する山森尚氏


↑熱心に聞く受講者たち

EXPO 国際花と緑の博覧会開幕

●ハイテクアミューズメントが目白押し。

大阪「鶴見緑地」で行われる国際花と緑の博覧会が、４月１日に開幕した。開催期間は９月30日まで。

同博覧会はその名の通り、国際園芸博のひとつだが、時流に合わせてハイテクを駆使したアミューズメントが数多く出展。コンピュータゲームを意識した映像や参加型イベントが目立つ。

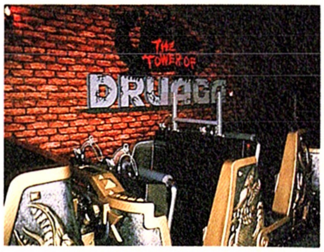
250インチモニターのハイビジョンを６面マルチで見せる日立グループ館や、ＣＧを実写を織りまぜた立体フルカラー映像を実現した富士通パビリオンなど、最近の博覧会ではお馴じみの〝世界最大!〟〝世界初!〟の高技術が居並んで壮観。超近代的な博覧会でもある。

またパビリオンではないが、同会場の一画、アミューズメントゾーンでは、ナムコが出展・営業参加。ゲームメーカーらしい発想の未来型遊園施設を披露している。

ナムコは「ギャラクシアン」と題した、360°ＣＧ映像の体感シューティングゲームと、「ドルアーガの塔」と題した、乗物型ロールプレイングゲームを設置（写真参照）。同名のテレビゲームのコンセプトをいかした設計は、ゲームファンにとって見ものであり、ゲームメーカーの博覧会参加の基礎を築いたことになるだろう。

同社ではこれら施設で「受動的な楽しみばかりではなく、ハイテクを駆使することで、観客が主人公になって能動的に参加し、ドラマを体験」できるとしている。





OVER-SEA PCエンジン、セガメガドライブ、相次いで韓国市場参入

●著作権・関税の２大難問を乗り越え、日本のゲームメーカー韓国へ。４月から両機とも発売開始。

「ＰＣエンジンシャトル」（日本電気ホームエレクトロニクス）と「メガドライブ」（セガ・エンタープライゼス）は、この４月に相次いで韓国のゲーム市場に参入することになった。

両社は、ファミコンのライバルマシンとして、日本・アメリカでシェア拡大競争でしのぎを削るまっ最中だが、今回も時期を同じくして韓国に参入。世界的に広がるコンピュータゲーム人気のなか、今度はアジアを舞台にビジネスウォーは展開される。

まず「ＰＣエンジンシャトル」だが、発売は４月１日から。販売元は'86年にＭＳＸを現地で販売した実績を持つ大宇電子がなる。日本国内と同仕様の「ＰＣエンジンシャトル」の完成品を日本から輸出、価格は約15万ウォン（￥30000）前後になる見通しだ。

いっぽう「メガドライブ」は、４月下旬の発売予定。販売元には、韓国でプロ野球球団も持つ財閥系メーカー、三星電子がなる。価格は約15万ウォン～25万ウォン（約￥30000～￥50000）を予定している。メガドライブの場合、製品を輸出するのではなく、一部の部品を輸出し現地で組み立てる、いわゆるノックダウン方式を採用。三星電子は自社製のキーボードを開発したり、現地のサードパーティを編成するなど韓国内の市場を独自にリードしていく姿勢を見せる。

現在、韓国のゲーム市場はハードが30万台、ソフトが90万個と推定されるが、来年度にはハードは30％増、ソフトは70％増を見込まれている。

韓国では、家庭用コンピュータを使ったＣＡＩ教育が盛んになってきている事情から、「当面はＨuカードのみの供給だが、教育用にＣＤロムが求められる機会もあるだろう」（日電ＨＥ）、「メガドライブをＣＡＩ用機器として転用する計画は、すでに三星電子が立案している」（セガ）と、両社ともＣＡＩ需要にも積極的だ。

日・米に続いて韓国へ行くニューマシン。今後の各社の対アジア市場戦略を占う意味でも見逃せない。


↑ＰＣエンジンシャトル。日本と同仕様、同型のものが輸出される



↑メガドライブ。重要な一部分を日本から輸出、他の部品調達・組み立ては現地で

●ゲームメーカー週間株式市況

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	19500	19500	18300	18300	▼1500
コナミ	10300	10400	7490	7800	▼2500
セガ	6770	6770	5700	5700	▼920
ナムコ	1950	1950	1570	1640	▼280



COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

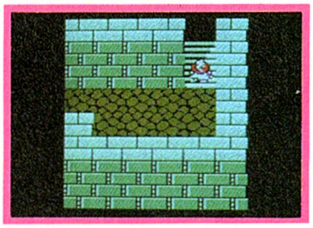
「ファミコン必勝本」Vol.7のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー / 得点	解説
1	1	→	ファイナルファンタジーIII	スクウェア 564	人気RPG、ファイナルファンタジー3作目。4Mでさらにグレードアップ
2	3	↑	女神転生II	ナムコ 223	熱狂的ファンを持つ3DタイプのRPG。評判だった「邪教の館」がさらにパワーアップ
3	6	↑	ベストプレープロ野球2	アスキー 185	野球シミュレーションとしてその名を轟かす「ベスプレ」第2戦。わかりやすさを重視
4	2	↓	ウィザードリィIII	アスキー 130	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る
5	5	→	魍魎戦記・摩陀羅	コナミ 123	壮大なストーリーとユニークなゲームシステムを持つRPG。戦闘が大幅に自動化された
6	4	↓	ドラゴンクエストIV	エニックス 111	超人気RPG、ドラクエシリーズ最新作。AI搭載で4MBバックアップ。¥8500で発売中
7	26	↑	ファイアーエムブレム	任天堂 56	任天堂のファンタジーシミュレーションゲーム。ユニット毎に名前がついているのが特徴
8	7	↓	サンサーラナーガ	ビクター音楽産業 55	プレイヤーが竜使いとなって、竜を育て、教育する新しいタイプのRPG。押井守が監修
9	8	↓	イースII	ビクター音楽産業 45	一昨年発売された「イース」の続編。ストーリー的には本編ともいえる。システムは前作同様
10	—	↑	水滸伝・天命の誓い	光栄 43	光栄お得意の中国歴史シミュレーションゲーム。これもお得意、パソコンゲームよりの移植

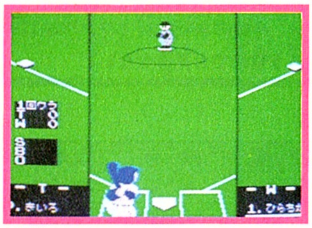
順位	前回	タイトル	メーカー
11	16	キャプテン翼2	テクモ
12	11	忍者龍剣伝II	テクモ
13	15	信長の野望 戦国群雄伝	光栄
14	12	忍者らホイ！	アスキー
15	19	テトリス	B.P.S
16	—	Might & Magic	学研
17	17	クォース	コナミ
18	—	魔神英雄伝ワタル～外伝～	ハドソン
19	14	飛龍の拳III	カルチャーブレーン
20	9	ドンドコドン	タイトー
21	—	ファミスタ'90	ナムコ
22	13	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア
23	30	怒III	ケイアミューズメントリース
24	—	ディープダンジョンIV	アスミック
25	—	ドラえもん	エポック社
26	—	ジャングル大帝	タイトー
27	—	ニチブツマージャンIII	日本物産
28	21	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン
29	18	イメージファイト	アイレム
30	25	ドラゴンボール3	バンダイ

●女神転生II 2位に！

前号からさらにポイントを伸ばしたファイナルファンタジーIIIにつづいて、今号ではついに女神転生IIが第2位の座に。しかしウィザードリィIII発売後のデータであることを考えると勢いはやや弱いか。RPG勢にかこまれるようにしてベストプレープロ野球IIが光っています。今回の急上昇要注目は任天堂のファイヤーエムブレム。ジャンルに分けられない新しいタイプのゲームです。光栄の水滸伝は初登場でトップ10入り。さて次号の結果はいかに？



↑発売をあと20日に控え、2位との得点差も倍以上。「ファイナルファンタジーIII」



↑前回の6位から3位にジャンプアップ。「ベストプレープロ野球2」

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10

おもちゃ店売れ筋トップ10

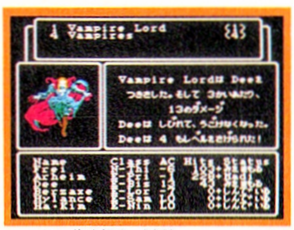
	前回		
1	1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス
2	2	悪魔くん	バンダイ
3	3	テトリス	B.P.S.
4	4	キテレツ大百科	エポック社
5	―	ウィザードリィⅢ	アスキー
6	5	ドラゴンクエストⅢ	エニックス
7	―	モアイくん	コナミ
8	6	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
9	―	トップガンデュアルファイターズ	コナミ
10	10	ファミスタ'90	ナムコ

●Ⅲからやってごらんの声

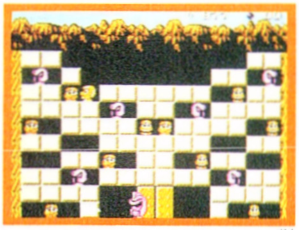
1位から4位まで、前回と変らず。「ウィザードリィⅢ」も及ばずに5位でストップ。「ドラクエⅣ」と「テトリス」と肩を並べる「悪魔くん」と「キテレツ大百科」ってすごい！　ではないか。



↑もうしばらく1位の座から落ちることはなさそうな「ドラクエⅣ」



↑5位に初登場は当然といっても不思議はなく「ウィザードリィⅢ」



↑かわいいキャラクターがやっぱり人気なコナミの「モアイくん」

そして6位の「ドラクエⅢ」はもちろん「Ⅳ」の余波。ドラクエをまったくやってない人に「ドラクエやるならⅢからやったら」と薦めている人が、いかに多いかを示している？

7位に「モアイくん」。新作としては不満の残る順位か。8、9、10位は人気もの、有名ものが占める。

4月は6日に発売される「女神転生Ⅱ」と27日に発売される「ファイナルファンタジーⅢ」の動向がポイント。「ドラクエⅣ」、いつまで首位か、も気にかかる。



↑前回に引き続き「ファミスタ'90」は10位に足踏み状態です

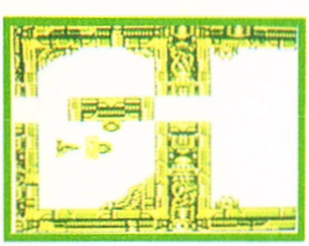
左のページに載っている「読者がえらんだほしいソフト／ファミコンTOP30」は、形式的には"純粋に"欲しいソフトとしてアンケートをとっているのだが、結果的には"前人気"を表しているようだ。そして、ここに顔を出していたソフトたちが数週間後には、上の「売れ筋トップ10」にタイトルが上がるようになる…のだが、"前人気"＝"売り上げ"とは言い切れないということを示す例を、この2つのチャートに見ることができる。

今回の売れ筋トップ10内には、テトリス、ドラクエⅢ、マリオ3のロングセラー組が入っているが、それ以外のソフトを、ほぼ2種に分けることができると思う。ドラクエⅣ、ウィズⅢ、ファミスタ'90などの前人気が高く、実際ヒットしたタイプが1つ。悪魔くん、キテレツ〜、モアイくん、トップガン〜などは前人気があまり高くなかったのにヒットしたタイプだ。前者はともかく、後者は、話題性がゲームの質を上回った作品が目立つ中、安定した内容を持ったソフト群と言えるのではないだろうか。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

	前回		
1	2	SD戦国伝	バンダイ
2	4	テトリス	任天堂
3	1	ネメシス	コナミ
4	―	クイックス	任天堂
5	5	クォース	コナミ



↑ネメシス人気も不動のものとなりました。今回も1位

●クイックス初登場！

任天堂の「クイックス」が初登場。シンプルなグラフィックとゲーム性が、ゲームボーイにピタッとはまった感じです。

「クォース」は今回もライバル(!?)「テトリス」を追い越せず、5位に甘んじてしまいました。

さて、ゲームボーイでは圧倒的なシェアを占めるパズルボーイですが、ヒット作品が少ないのが気になるところです。

〜読者の声〜

●僕は、2年前に「ドラクエⅣ」を予約してあったので楽に買うことができました。
（愛知県・エスターク）

●今後発売のゲームボーイソフトはあまり面白そうじゃない。アクションやパズルばっかり作って、ゲームウォッチと同じように考えているんじゃないのかと思う。
（福岡県・岩崎健児）

●ディスクシステムだって高いお金出して買ったんだから、「地理大冒険」とか「アーディス」とか、早く発売日未定から抜け出してほしい。
（宮城県・今井隆博）

●CD－ROMで「カプコンワールド」みたいなクイズが出て欲しいな。あとクイズ・タイムショック風のやつとかも。
（滋賀県・谷口毅）

●僕はまだ「ドラクエⅣ」を買っていません。安心してどこでも、安く手に入るまでは買わない。と思う。
（山形県・BURAI）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.7のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー・票数	コメント
1	1	源平討魔伝	ナムコ 140	ない。もう、カンペキにコメントのネタがない。てなワケで、超ムズアクションだ。ファイト!
2	2	スプラッターハウス	ナムコ 119	ホラーの本道を行くアクションゲーム。それにしても、ジェニファーはかわいそうだ…
3	3	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ 48	確かに、使えない合体もある。あるけど、スライム系の"糸ひき"モンスターが好きなのさ
4	9	ボンバーマン	ハドソン 44	最近また、ファミコンのボンバーマンを引っぱり出して遊んでます。どっかん、どっかあん!!
5	—	桃太郎伝説II	ハドソン 39	どんなハチャメチャなギャグが飛び出すか!? 期待いっぱい、さくま謹製和風RPG
6	6	イースI・II(CDロム)	ハドソン 35	パソコンから、長いお付き合いだねえ。あの頃は、まさか家庭用ゲーム機に移植されるとは…
7	10	バルンバ	ナムコ 26	ムズいぞ、このシューティングは。ちょっと変わった操作法と、マップを覚え込むのが必勝法だ
8	—	スーパーダライアス	NECアベニュー 19	アベニューさんの新作発表会で、コイツとワインをおみやげに頂きました。おいしかったです
9	—	スーパー大戦略	マイクロキャビン 18	近未来から自衛隊、はてはイライラに北朝鮮まで。とにかく生産パターンが多いのがいいよな
10	—	うる星やつら	ハドソン 16	とーぜん、平野文さん、古川登志夫さん、神谷明さんだよね。どんなストーリーになるのかな?

●ナムコ、ハドソン頑張る

今月も、ナムコさんとハドソンさんで、10本中の7本を占めてしまいました。ビッグ2をの邪城を崩すのは、新作発表会で17本を発表したNECアベニューさんか、激しい年末攻勢をかけたタイトーさんか。ブレイングレイさんも、安定してきたし。どのメーカーさんも切磋琢磨して、ボクたちを楽しませて下さいね。

さて、注目は10位初登場の「うる星やつら」でしょうか。パソコンに同名のAVGがありましたが…。CDロムのゲームですから、グラフィック、音とも期待できそう。うる星ファンならずとも要注意でしょう。



↑発売されて、実際にプレイした方、どうでしたか? ナムコの「源平討魔伝」

VOICE

通常、前ページ「おもちゃ店売れ筋TOP10」コーナーではファミコンの売れ筋のみを扱っている。というのは①PCエンジン、メガドライブ等、ファミコン以外の普及率がイマイチ ②普及率がイマイチなのでやっぱりヒット商品といっても「ドラクエ」の様に「100万本売れた!」となるわけではない ③当然おもちゃ店でもベスト10をつけるほど、販売本数が多いわけではない 以上の様な理由から前ページの「売れ筋TOP10」コーナーではPCエンジン等の売れ筋は載せていない。しかし「ハードはソフト次第で売れる」と言われ続けているように、良質のソフトはハードの普及率を高め、ハードの普及にすなわちソフトの売り上げにもつながる。がんばれ各ソフトメーカー!

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファンタシースターIII	セガ
2	3	ソーサリアン	セガ
3	2	アフターバーナーII	電波新聞社
4	4	ゴールデンアックス	セガ
5	—	ストライダー飛龍	セガ



↑今回も1位は「ファンタシースターIII」。5位に突然の「ストライダー飛龍」

●カプコン作品急浮上!

正式発表の前に、問い合わせが殺倒し、発表に踏み切ったという「ストライダー飛龍」が突如5位にくい込んできました。昨年夏発売された「大魔界村」に次ぐ、カプコン作品で、移植チームも同じ。前作同様の大迫力が期待されます。今後の期待作はテクノソフトの3作目、「サンダーフォースIII」といったところでしょうか?

VOICE



→やや難し目。しかしそれを補って余りあるグラフィック

←背景のグラグラする火。こいつはスゲーや

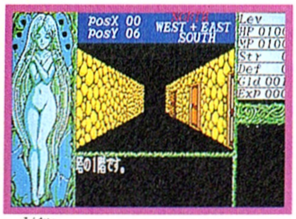
「『サンダーフォースIII』はMD専用として開発し、ラインスクロールなどMD独特の機能を生かしたSTGです。大型キャラクターや強力な兵器、更に、効果音のステレオ対応化など、魅力あふれる機能を満載していよいよ登場します。皆様どうぞよろしく」

(テクノソフト 広報 菅野)

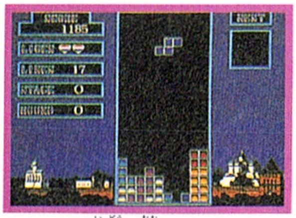
PERSONAL COMPUTER TOP 10

パソコンゲーム売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	2	DRAGON KNIGHT	エルフ	PC-9800、8800シリーズ
2	3	信長の野望 戦国群雄伝	光栄	PC-9800、8800、X1 他
3	-	あ〜くしゅ	ウルフチーム	MSX2
4	8	テトリス	B.P.S.	PC-9800、8800、X1 他
5	7	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC-9800
6	-	エメラルドドラゴン	バショウハウス	PC-8800シリーズ
7	-	海外ソフトコレクション2 DUNGE ONMA	富士通	FMTOWNS
8	-	DISC STATION3月号	コンパイル	MSX2
9	9	三国志Ⅱ	光栄	PC-8800シリーズ
10	-	キューブランナー	B.P.S.	X68000



↑今回トップに！ アダルトＲＰＧの「ドラゴンナイト」


↑ランクの移動は多いけぞ、トップ10内からは外れない「テトリス」

●エルフ、ついに1位！

エルフの放つ異色ＲＰＧ「ドラゴンナイト」が、とうとう第１位を獲得しました。この作品、何が異色かといいますと、実はＨモノなのです。ところが実際のゲーム部分の完成度が高いから始末が悪い（あ、失礼)。次回作もやはりＨモノですが、今度はシミュレーションゲームとのこと。こちらもきっと売れるんでしょうねえ。第２位はお馴染み、光栄の「信長の野望・戦国群雄伝」。お馴染みすぎて、もう書くことがありません。３位にはウルフチームの「あ〜くしゅ」が初登場。同社のソフトに登場した数々のキャラクターが暴れまわるコミカルＡＶＧです。ウルフチームの作品をチェックしている人なら死ぬほど笑えるとか。７位の「ダンジョンマスター」は海外ソフトの移植。リアルタイムＲＰＧです。迫力満点のこのゲームで遊んだら国産ソフトのレベルの低さに情けなくなるほどです。必ず遊んでください。

●今年のBPSは凄いぞ！

最近ではアーケードゲームをＸ68Ｋに移植することを生き甲斐(？)としているＢＰＳ。今年も凄いことをバンバンやってくれそうです。期待したいのは、やはり「ネメシス'90」。ＭＳＸ版の「グラディウス２」を大幅にアレンジ、移植するというから楽しみ。ちなみに今号第10位の「キューブランナー」も移植。ま、早い話が「ガッタンゴットン」ですな。

ARCADE GAMES TOP 5

アーケードゲーム人気トップ5

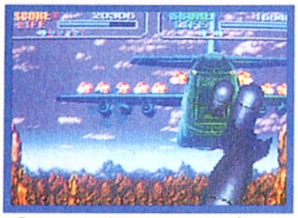
テーブルゲーム				
1	前回 1	ファイナルファイト	カプコン	本格派格闘ゲーム。３人の中から１人を選ぶ
2	2	空牙	データイースト	３機中１機を選んで遊ぶシューティング
3	-	1941	カプコン	194〜シリーズの最高にして最後!?の傑作
4	4	テトリス	セガ	ソ連産。世界中で大流行のパズルゲーム
5	3	エアバスター	金子製作所 ナムコ	高速横スクロールするシューティングゲーム

体感ゲーム(アップライト・コックピット型)				
1	前回 1	ファイナルラップ	ナムコ	２〜６人まで遊べるレースゲーム
2	2	ビーストバスターズ	SNK	３人同時プレイが可能な、ゾンビ射撃ゲーム
3	3	ライン・オブ・ファイア	セガ	2人プレイの戦争射撃。思いきったゲーム筐体
4	5	ビッグラン	ジャレコ	ジャレコ初！ 体感ドライブゲーム
5	-	ウィニングラン鈴鹿グランプリ	ナムコ	鈴鹿のコースをシミュレートしたＦ１ゲーム

●1941が2位に…

春のマシンショウに各社今期の社運をかけた期待の新製品合わせて開発していたせいで、ショウ直後の今月はちょうど新製品のない時期となり、前回のチャートとあまりかわりばえのない月となってしまいました。唯一チャートに入ったのは、発売が伸びていたカプコンの『1941』タイトルを見れば分かる通り、カプコンの18番の太平洋戦争を舞台にしたシューティング、19シリーズの続編です。今回の41は前作・前々作より前の時代設定となっていますが、敵の攻撃は当然前作よりもパワーアップされています。


↑マイキャラ、敵ともに妙な味たっぷり、「ファイナルファイト」


↑「ラインオブファイア」。サブタイトルは「爆弾野郎」。すごいでしょ



↑前作プラス実際のコース、「ウイニングラン鈴鹿グランプリ」

●セガのブロック物がまた登場

テトリス以後フラッシュポイント・ブロクシードと続いてヒットさせたセガから、同様のブロックパズルゲーム『コラムス』が他のショウ新作に先んじて発売に… 同作品はアメリカでＰＤＳ（著作権放棄ソフト）としてパソコンネットで流れ、人気を博していた物の移植版です。

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

長かった冬も終わり、外はすっかり春。ゲームも続々と新作が発売され花盛りっていったところ。今回も発売直前直後のソフトを一足先にプレーした感想を、ゲームに自信のある方々にレビューしてもらいました。

過去4号での順位

	Vol.4	Vol.5	Vol.6	Vol.7
クォー	16	15	13	17
ゴッド	—	—	—	—
エムブ	—	25	25	26
スプラ	9	4	6	2
サイコ	—	—	—	—
パワー	—	—	—	—
カン蛇	—	—	—	—
クイッ	—	—	—	—

4月6日〜4月19日発売スケジュール

日	機種	タイトル	メーカー
4/6	FC	忍者龍剣伝Ⅱ	テクモ
6	FC	ディープダンジョンⅣ	アスミック
6	FC	女神転生Ⅱ	ナムコ
6	PC	魔動王グランゾード	ハドソン
6	PC	サイコチェイサー	ナグザット
6	GB	かこむん蛇	ナグザット
7	MD	ダーウィン4081	セガ
13	FC	クォース	コナミ
13	FC	ゴッドスレイヤー	SNK
13	PC	上海Ⅱ	ハドソン
13	PC	パワードリフト	アスミック
13	GB	SDルパン三世	バンプレスト
13	GB	バットマン	サン電子
13	GB	爆裂戦士ウォーリア	エポック社
16	GB	クイックス	任天堂

FC クォース

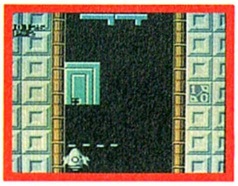
画面上部から落ちてくるブロック群の隙間をプレイヤーの撃つ小ブロックで埋め、ブロック群を消していくパズルとシューティングをミックスしたゲーム。



■コナミ
■4月13日発売
■¥4900(税抜き) ■カセット

●アーケード版が好きな者として、この移植は大歓迎です。ポスト・テトリスを狙う作品群の中では一番の出来だと思います。が、ゲーセンで遊んでいるような緊張感がないんですね、これが。残機制を採用した点もそうですが、各面がダラダラと長いことが原因と思われます。対戦プレイの練りこみも甘いし…。面セレクトが可能なのが唯一の救い、といったところでしょうか。(手塚一郎)

●アミューズメントショーで初めて見たときは、逆テトリスって感じのパズルゲームかと思ってた。でも、パズル的な印象はないし、シューティングでもない不思議なゲームなんだ。割と単純な作業を延々と続けるので、アキはきやすいかなって気もするけど、とりあえず0エリアからどこまでいけるかに挑戦してみたくなるのはマチガイなし。ヒマつぶしには最適ですね。(S-MAN)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC ゴッドスレイヤー

シミュレーションゲームの戦闘とRPGのストーリー性・成長性を合致させた異色ゲーム。登場キャラクタの能力・性格づけ明解。ゲームを盛り上げる。



■SNK
■4月13日発売
■¥7600(税抜き) ■カセット

●アクションRPGの王道とも言うべき剣突き出しタイプで、その意味ではあまり目新しさはなくとも文句をつけるほどではない。それよりもほめてあげたいのは動王のスピード。小気味よいくらいのスピードで歩いていけるから、それだけで爽快感がある。普通のRPGのチンタラしたスピードとは並べものにならないぜ。シナリオ面も悪くない。ただタイトルがちょっとね……(成沢大輔)

●ファミコンでは本格RPGが全盛だが、これはめずらしくアクション型のRPGで、プレイしてみる主人公の動きがスピーディでテンポがいい。しかも敵が見えるので、敵を避けながら進むことも可能。攻撃は気をためて撃つことができるので、敵と接触しなくても倒せる。アクションとレベルのバランスもよくとれていて、ゼルダ以来のアクションRPGの復活という感じ。(RYOII)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC ファイアーエムブレム

SFファンタジーの色濃い、アクションRPGの本格派。武器やアイテム使用時に独自の曲線的なグラフィック処理がほどこされている。



■任天堂
■4月20日発売
■¥6000(税抜き) ■カセット

●RPGとSLGの融合によって創り出された作品が「ファイアーエムブレム」です。確かに複合ジャンルに属するゲームは、いわゆる本格派と称されるものが持つそのすべてを引き継ぐことはできません。しかし、それをこの作品の弱点だと思うのは間違いです。単に「売るために創られたゲーム」ではないのですから。SLGが苦手な人もぜひ挑戦してみてください。(手塚一郎)

●シミュレーションロールプレイングゲーム――と呼ばれる「ファイアーエムブレム」だが、この呼び方は損だ。人にただ難しそうな印象を与えるだけだもの。このゲーム、やれば誰だって楽しめるから、ほかの呼び方を考えてあげなくちゃいけない。(ボクも含めて) とにかく今の思考型ゲームの良い所がびっしり。研究のたまものなんだろう。ちなみに人物の顔がおたふく顔だ。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥½♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥½♡

PC スプラッターハウス

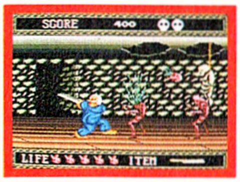
アーケードから移植された、横スクロールのホラーアクションゲーム。ジェイソン風の主人公をはじめとするグラフィックはスプラッタームービーを思わせる。



■ナムコ
■発売中
■￥6800(税抜き) ■Hu-CARD

●いーよ、これ。どろどろで、ずりずりで、ぐちゃっとしてて、ぬとぬとで、その上べちゃっとしてんだもん。ホラーの王道をいく設定、恋人の悲劇、燃え落ちる館、ドンデン返しつきのラスト。ホラーファンには堪えらんない。ただBGMはいらんかったと思う。シーンと静まり返り、聞こえるのは己の鼓動と呼吸音のみ！　この方が、ぜったいフンイキだよね。　　(北枕一血飛沫一獲)

●このゲームのウリは、なんといってもグラフィックとストーリー。もちろん、アクションとしてのゲーム部分が悪いってわけじゃないけど、ホラームード満点のグラフィックの前では影が薄くなってしまう。ま、これだけこの方面に走っちゃうとシステムはシンプルな方がいいのかもね。ホラー、スプラッターファンの方には貴重なソフト、絶対に“買い”でしょう。　　(ハルク)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥½♡

PC サイコーチェイサー

アンドロイドをマイキャラに設定したタテスクロールシューティング。4種類の武器の使い分けと選択式のパワーアップが特徴。全6面、難易度は高い。



■ナグザット
■発売中
■￥5800(税抜き) ■Hu-CARD

●怒タイプのパワーアップ・シューティングね。ちょっとばかし単調かなぁ。それに、どっかで見たことあるよーなパターンがちらほらと…。と、ゆーよーな欠点もあるんだけど、総合的に評価すれば、ギリギリ上の部類に入る…かな。しっかりパワーアップさえできれば、わりとラクに進めるしね。もっとも、“パワーアップさえできれば”ってとこで、引っかかることも多いけど。(北枕獲)

●自機が人間型の地上走行タイプのシューティング。なかなか難易度は高めです。武器が4種類あって、状況にあわせて使い分けながら進むわけ。「ここではこの武器だあっ!!」と発見しながら進めるのが結構熱中できるわよ。ただし、「使い分けさせるための面構成がウ～んかな。そのために敵が後ろから出たり横から出たり、ちょっとイジワルよね。でも慣れればいいかもしれないけど。　　(さとみ)



難易度	★★★★☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

PC パワードリフト

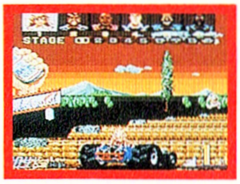
バギーカーによる3Dタイプのカーレースゲーム。急斜面やジャンプ台など、ダイナミックでバラエティ豊かなコース設定が楽しい。全9コース。



■アスミック
■4月13日発売
■￥6900(税抜き) ■Hu-CARD

●セガの体感ゲームを移植したということで、さすがのキレイな画面に心をうばわれました。ムードがあって、すごくイイ感じよ。ただひとつ気に食わないのが、✚ボタンの操作感。アーケード版はハンドルだから、えいってハンドル回すとコースに戻れるの。でも✚ボタンえいって押したって意味ないでしょ？　あわてるとギアチェンジしちゃうのも困ったわ。慣れればいいけど。(さとみ)

●ドライブ物が苦手な私が唯一ゲーセンでハマりまくったゲームなのだ。短期決戦でひと勝負つくのと、少々ラフな運転でも簡単にはクラッシュしない所が好きだった(ルーシーも良かったし…)。んで今回のPC版だが、かなり良くできてるけど思い入れの強い人にはけっこう不満が多かったりする。でもゲームとしてのできは悪くないのでドライブゲームファンならいいかな。　　(鹿之介)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

GB かこむん蛇

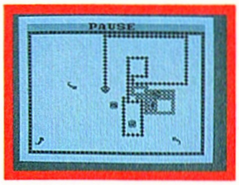
蛇の(ような)身体を使って、長(正)方形を作るアクションゲーム。大きく囲むとアイテムが出現する。敵の動きを止めるか自滅させると勝ち。対戦可能。



■ナグザット
■発売中
■￥3090(税込み)

●操作は移動し続けている蛇の向きを右と左に変えてやるだけというシンプルなゲームだ。しかし、この右と左の感覚が蛇の向きによって180度かわってくるので、思った方向に移動させるのは困難をともなう。やりこんで自在に操れるようになれば、けっこう面白いと思うのだが、そこまで何人の人が行き着くか。それまでの苦痛を乗越えたところに喜びが生れるゲームだと思う。(RYOⅡ)

●アイテムを使って、体長を長くしたり、短くしたり、敵にミサイルを打ち込んだり。そういう楽しみもあるんだけど、私は、シンプルに、自らの身体を使って、敵の行く手を阻み、自爆させるほうが好き。パズル性が加わって、頭を使ってるって感じがします。でも、そうなると気になるのが操作性。機敏な動きが要求されるところではちょっとツライかな？　　(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB クイックス

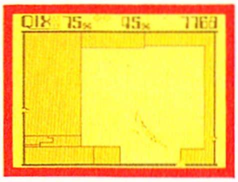
「ボルフィード」の原型「クイックス」の移植版。マーカーを動かしてクイックスにぶつからないように、陣取りをするアクションゲーム。対戦可能。



■任天堂
■4月16日発売
■￥2600(税込み)

●フィールドを線で囲んで、その面積が75%を超えればクリアという陣とりゲームだ。画面内には得体のしれない敵がうごめいて、これを避けながらフィールドを獲得するわけだが、単に75%を獲得するのはそれほど難しくはない。テクニックを要するのは99%でクリアする方法だ。これは敵を囲むという考え方でプレイしないといけない。99%をめざすとこれはハマりました。　(RYOⅡ)

●クイックスにぶつからないようにマーカーを引き、陣取りをする。アイテムや武器等はまったくない、シンプルなゲーム性が魅力のアクションゲームです。このゲームの楽しさは、モノクロ、液晶モニターでも、なんら変わることがないので、ウレシイですね。クイックスの動きのすばやさやなめらかさも良くできているし、やればやるほどハマるスルメゲームだと思います。　(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



1990年2月11日、ドラゴンクエストⅣが発売された。
前作からちょうど2年、期待感は頂点に達していた。
多くのファンが深夜から行列をつくり、当日手に入れることのできた百数十万人がいっせいにテレビ画面の向こうの未知の国へと旅立っていった。
そしてさらに多くの冒険の順番を待つ人たち……。
いったい何がこれほどまで僕たちを熱狂させたのか?
それはまったく単純なそして大切な一言でいいきれる。
――ドラクエが好きだから。
そう、僕たちはあの草原やお城や小さな町がなぜか懐かしくて、とても大切な場所であることを知っている。
小説であれ映画であれゲームであれ創造された作品がすべてそうであるように、いったん作り手の手をはなれるとそれは、受け手である僕たちの内部にひとつの宇宙をかたちづくる。想像力という夢の力によって。
ドラゴンクエストはそんな夢の国への僕達の時代の共通の「鍵」となり得たゲームだった。
ドラクエを愛するすべての人に、この特集を捧げる。
思い出として完結する前に、もう一度ドラクエⅣを。
（ファミコン必勝本編集部）

特集●一九九〇年・春・ドラゴンクエストⅣ

思い出になる前に ドラクエⅣ



ILLUSTRATION YOICHIRO DEN

特集

1990年春ドラゴンクエストⅣ
思い出になる前にドラクエⅣ

かつてこれほど愛について語ったゲームがあっただろうか？

イラスト／鈴木みそ

ドラゴンクエストⅣ
シナリオ・世界観の研究



ドラクエのなかの愛

文◆田尻智

ドラゴンクエストシリーズをプレイしていると、あちらこちらに「愛」の存在を感じさせる。もちろん、「愛」といっても、さまざまな形がある。恋愛、親子愛、兄弟愛、自己愛、人類愛など。それは、どれも尊く、強い。プレイした人なら思い出せるだろう。ドラゴンクエストシリーズのシナリオの随所に、そうしたいろいろな形での「愛」が散りばめられているのを。そして、ゲームのなかで、それらひとつひとつを体験するたびに、僕たちの心も、やさしく刺激され、揺れ動いてしまうのだった。

ドラゴンクエストの開発スタッフが、そういうシナリオづくりを最初から意図していたのかどうかはわからない。

しかし、シリーズの1作目を思い出してみよう。主人公は、冒険をしていく過程で、王女の愛を手にいれ、最後2人は結ばれる。また、2作目では、娘を案じる王の魂が、廃墟となった城に出没する。親の愛情を感じる。3作目では、勇者と母親、また父親との間にある親子の愛情が、ゲーム全般のテーマになっていた。主人公は、つねに父親の後を追って、冒険をした。また、ゲームの後半、恋人を思いながら死んだ者の霊のもとへ、愛の思い出を届けるシーンもあった。かつての恋人との思い出を手にして、その女性は成仏していった。

そして、今回の「ドラゴンクエストⅣ」にいたっては、第1章から5章まで、街のいたるところで、いろいろな人々が、楽しい恋愛をしたり、悲しい愛に苦しんだりしている。プレイヤーキャラクターだけでなく、その辺の、なんでもない村の人まで、恋に苦しんでいたりするから、おもしろい。それは、まるで、本当の世界を思い起こさせるようだ。

このように、いろんな「愛」の断片がゲームで体験できるところは、このシリーズが、物語としても、多くの人々から支持される理由のひとつになっているはずだと、僕は思う。

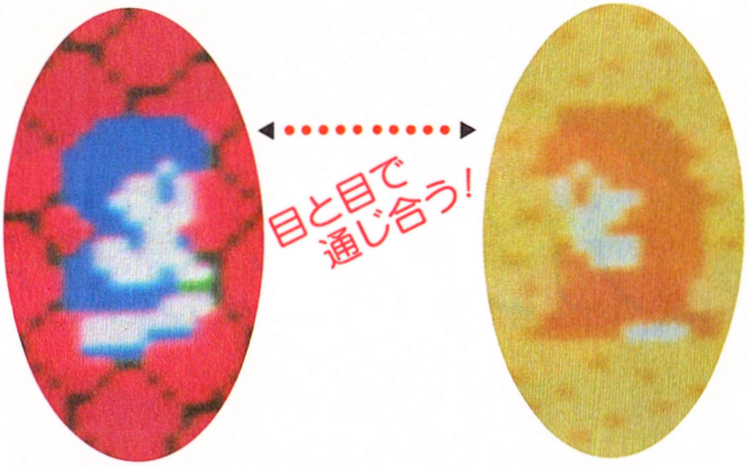
しかし、ドラゴンクエストは、なぜ？　それほどまでに「愛」について語ろうとするのだろうか。

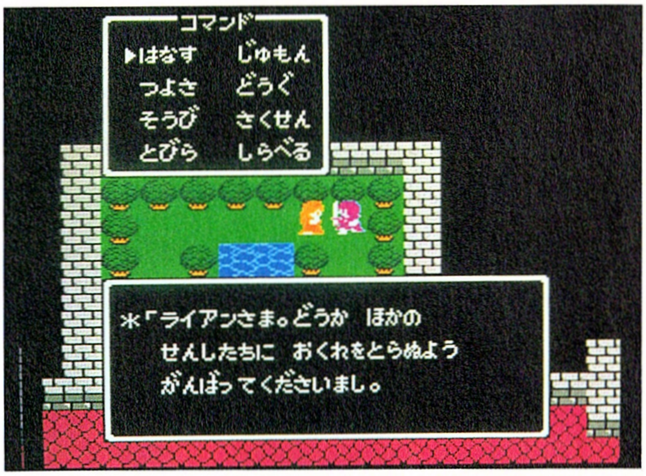
それを理解するために、まず、コンピューターゲームの持っている性格を考えてみよう。

「愛」。それは、小説や映画の世界では、数多く語られているテーマだけれど、コンピューターゲームの世界では、ほかのメディアに比べると、数はそう多くはない。宇宙を飛び回る戦闘機や落ちてくるブロックが扱われることがあっても、「愛」が、ゲームのなかで扱われることはあまり見られないし、あっても舌足らずで不十分な表現だった。

マリオがピーチ姫を救いに行く、というシークエンスでは、マリオとピーチ姫の間にあるであろう愛情は、その表現を大幅に省略されていて、その恋心は、プレイヤーはさっぱり推測することができない。ゲームで、「愛」を表現することに挑戦して、成功したのは、「ドラゴンクエスト」シリーズと、「鬼が島」、「MOTHER」、「遊遊記」ぐらいだと思う。「ドラゴンクエストⅣ」に関しては、その「愛」のパターンと数の多さで、圧倒的だ。

それにしても、「ドラゴンクエストⅣ」で、このようなテーマを扱ったことが、特別なことのように、あるいは素晴らしいことだと思うのは、なぜだろう。





ひとつの答えとして、僕は「愛」とデジタル的な感覚は、相反するからだ、と考える。

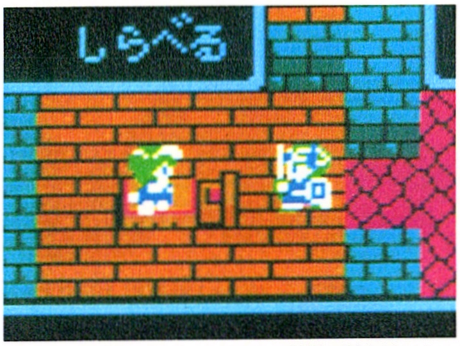
感覚的な問題だけれども、コンピューターは、人間の働きかけに対して、シビアに答えを返してくる。こちら側へのリアクションというものが、ルールにしたがってしか返ってこない。だから、コンピューターは、計算をするのには向いているけれども、恋愛の細やかな心の揺れ動きなどをシミュレーションしたりはできないのだ。

一方で、ある人は、人工知能などを例にとって、「コンピューターは、対話型だ。人間に近づきつつある」みたいにいう人もいるけれど、それはコンピューターが今まで歩んできた自動主義的な考え方においての対話型であって、反応が緩やかなものは、実はほとんどない。

反面、「愛」というものは、非常にあいまいな存在だ。たとえば、心から好きな人がいて、どんなに振り向いてほしいと思っていても、「これだけ愛情を示せばわかってもらえる」とか、あるいは「私があなたを好きならば、あなたも私を好きだろう」みたいな、○○○だから○○○だ方式の理屈は存在しない。だから、本当に困ってしまう。

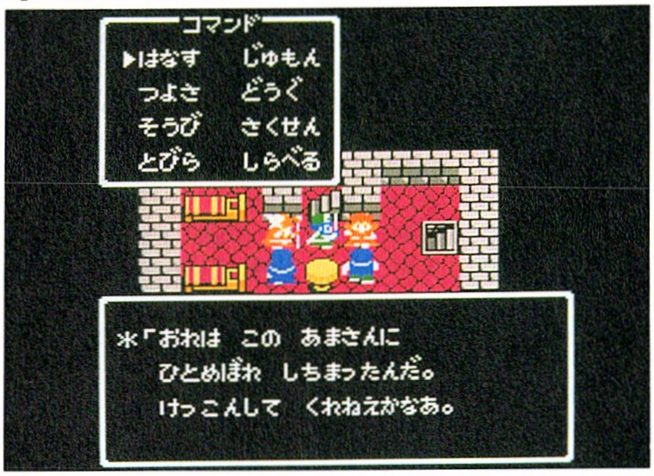
また、つねに「恋人はお金を持っている人がいいわ」と願っていても、実際には、そういう人に心を奪われるとは限らない。

親子の間の愛情も、金銭や人格や顔の好みでは、説明しきれない。勉強ができなくて、落ちこぼれて、悪いことをたくさんして、親に反抗して、多くの人を傷つけてしまうような、しようもない息子でも、親の息子に対しての愛情は消えない（たまに消えてしまう親もいるようだけれど）。



このように、数学の方程式を解くようにはいかないのが、「愛」の問題だ。

だから、僕は、もっともコンピューター的でない物語のテーマは「愛」なのだと思う。そして、緩やかなものを表現するのは、いわばコンピューターゲームの夢なのだと。



優れたコンピューターゲームは、画面のなかにある世界を構築させている、プログラムの存在を匂わせない。あたかも、そこにそのものがあるように、その人がしゃべっているように思わせる。勇者の姿が、ブラウン管に光るドット（点）の集まりであることを悟らせてはいけないのだ。

だとしたら、コンピューターゲームで、「愛」を小説や映画と同じように、あるいは現実の世界に近い形で語ることができたのなら、それは、もっともコンピューターゲームらしくないコンピューターゲームになるはずだ。

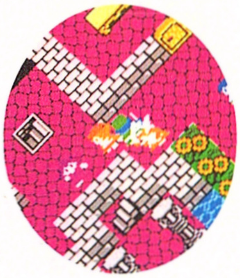
だから、ここに大きな課題が生まれる。コンピューターをよく知る優秀な人なら、当然、今言ったようなことを考えるだろう。コンピューターのプログラムで、緩やかなものやあいまいなものを表現しようと試みるはずなのだ。コンピューターをより人間的に。じつのところ、それが、最近コンピューターの世界でよく話題になるファジー理論だったりするのだけれど。そうしたら、ドラゴンクエストが、本来、プログラムと相性の悪い「愛」の要素をゲームで表現しようとした気持ちもすごくよくわかる。

ゲームではないけれど、たとえば、人工知能で「イライザ」という精神分裂症プログラムがある。対話型プログラムで、疑似人格を作って、分裂病的傾向をいっぱい入れておいて、なにか入力すると、メチャクチャなことを答えるような人工知能が「イライザ」だ。これなどは、ソフトウェアを人間に近づけたい、という研究者の試みがよくわかる例だ。そういえば、ドラゴンクエストⅣの第５章は、ＡＩ（人工知能）だったね。

コンピューターゲームは、進歩している。ゲーム文化の変遷が、映画史にたとえられることが多いけれど、それにならえば、ゲームの世界もそろそろ「愛」をたくさん語り始めるころなのだと思う。



今、小説も映画も音楽も饒舌なほどに「愛」を語る。ゲームがそれに追い付こうとしている予感が、「ドラゴンクエストⅣ」にはあった。「Ｖ」では、それらを追い越すような、リアルな、もっとたくさんの「愛」を見たい。



特集

1990年春ドラゴンクエストⅣ
思い出になる前にドラクエⅣ

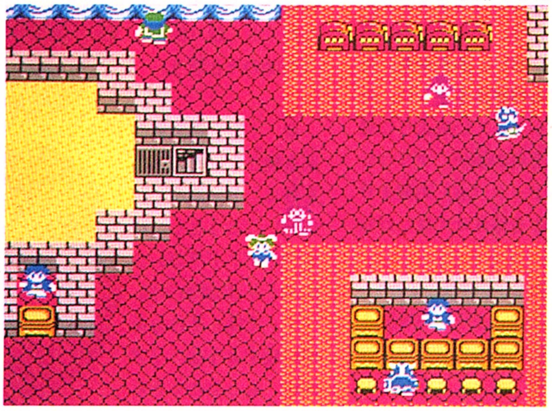
ドラゴンクエストⅣ
ゲーム内イベントの研究

カジノ必勝法

文◆ベニー松山



繁栄する王城、エンドールの城下町地下1階に、カジノはある。そこは戦いの緊張をほぐす遊び場として設置された公認の娯楽場。だが一攫千金を狙う冒険者たちが跡を断たないのだとか……。史上最高のゲーム内ゲーム“ドラクエⅣのカジノ”に必勝法はあるか?



▶ドラクエのカジノはあくまで付加的なものでありながら、ギャンブルそれ自体を主体としたゲームよりも射幸心をあおる。景品が本編の冒険中で役立つという点が、現実に儲けた感覚に極めて近いからなのだろう

賭けごとと言えば、私は必ず思い出すワンシーンがあります。映画『スティング』の中で、主人公の青年フッカー（R・レッドフォード）が、たった今路上詐欺で手に入れた3000ドルを、ルーレットの黒にポン、と賭けてしまう場面です。

時代設定は1936年ですから、現在進行中の円安ドル高で計算して45万円、なんて価値しかない今の3000ドルとはえらい違いです。当時コーヒー1杯で5セントが相場でしたから、暇な方は一体いくらになるのか計算してみてもいいでしょう。

ルーレットには黒か赤しか色はありませんから、これだけの大金が倍になるか、それともパーになるか、ふたつにひとつです。勝てば熱海で芸者をあげてのドンチャン騒ぎ（舞台はシカゴですから熱海はありませんが）ができますが、負ければまた文無しの詐欺師に逆戻り。それまでの彼の生活が地獄という訳ではないのですが、まさに天国と地獄を分ける大勝負でした。

結局、彼はあっさりと勝負に負けてしまいます。ところが――彼はもちろん悔しがりはしましたが、だからといってやけになったりはしませんでした。

これは、ちょっと小銭を貯め込んだ、世間的には金持ちと呼ばれる人だって、なかなかできることじゃあありません。つい勝った後の使いみちまでイメージして、いつまでもくよくよとしているうちに、もっと痛い目に遭ってしまうものなのです。

どんなに大金だろうと1度張った銭は紙屑同然、負けてもともと当たれば儲けものと、それくらいの覚悟を決めて勝負に臨む――実はこの心構えこそが博打に勝つための肝心カナメで、それを備えた真の賭博師は、どんなに博打にのめり込んでも身を持ち崩したりはしないのです。

博打打ちの精神、とでも申しましょうか。

いつかきっと勝つ賭け方!!

負けたら　負けたら　負けたら

1枚→1枚→3枚→7枚…

たとえば“大小”や“丁半”のような、確率½のゲームの場合、上のような賭け方をすれば負けはない。ただし、賭け金に上限がない、資金も無限であることが条件。

勝ち負けがあるのが賭けごとですから、場外馬券売り場にたむろしているオジサンたちも、ラスベガスやマカオのカジノで遊ぶ紳士淑女の皆様も、やはり同じ様に勝って儲けてやろうという意気込みなのは、これは疑いようがありません。もっとも外国の格言に、

『金持ちは負けるために賭けをする』

というのがありますが、これはわざと派手な賭けかたをし、自分の財力をひけらかすというデモンストレーションを第1の目標にした、いくら負けても痛くもかゆくもない大富豪だけの、言ってみれば賭けであって賭けではない道楽を指しているのです。

それでは、勝ちと言うにはどれだけ儲ければいいのでしょう？

賭けをやめた時に、始めた時よりたとえ1銭でも持ち金が増えていれば、厳密には勝ったということになります。ですが、それで儲かった、ああ嬉しいなどと思う人は、今のご時世ではまず十中八九いないでしょう。リスクを負う以上、最低でも元手の2倍は欲しいと思うのが人情です。

ところが不思議なもので、元手が2倍になると今度はさらに欲が出てきます。元手自体が倍になってしまったのですから、それを賭ければもっと儲かると、そう思ってしまうのです。

人間の欲望には際限がないと言いますが、これは本当にその通りで、4倍になったなら8倍を、8倍になったら16倍と、どんどん狙いはエスカレートしていきます。気分では儲けが元手のつもりですから、少しでも負けると損をしたような気になって、それを取り返そうと躍起になります。

そして気がつくと、いつの間にやら最初の元手もなくなっている、なんてことが博打では珍しくも何ともないのです。

この極端な例がダブルアップで、まるで蝦蟇の油売りの口上のように倍々にコインが増えていくおかげで、ここといった止め時がありません。続けていればそのうち必ず負けますから、何枚以上になったらやめると自分でルールを決める他ないのです。

もちろん、大勝ちがしたいなら儲けを賭け金にするいわゆる『転がし』をしなくてはいけません。危険は大きくても、狙いが当たれば儲けだってデカイのですから……。

要は、自分自身のルールがあればいいのです。たとえどれだけ儲かるチャンスでも、やめる時にはスパッとやめる。これができれば、大損はしないものなのです。

極端な話をするなら、「ドラクエⅣ」のカジノでは、負けることはありえません。あの宿屋の地下から教会まで歩いていく手間さえいとわなければ、勝つ度にデータを記録し、負けた時はリセットしてしまえばいいからです。

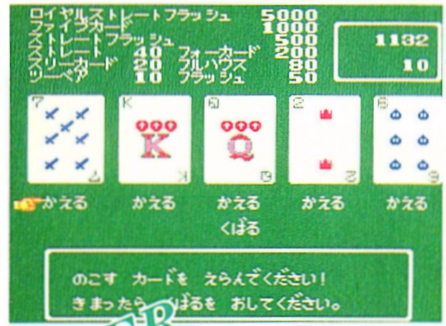
確かにそれはそうなのですが、ギャンブラーとしてはあまりにも面白みがありません。負けがあるからこそハラハラするし、勝った時の感動もまたひとしおなのです。それにいちいちセーブしに行く時間を考えると、同じ時間地道に戦闘をしてゴールドを稼いでコインを買ったほうが早かった、なんて笑い話もでてきそうです。

まあ、セーブするのは1000枚以上の儲けにとどめて、ここはひとつこの出来のいいカジノで博打打ちの精神を磨くというのはいかがなものでしょう。

一番ギャンブル性が高いのは、儲けを『転がす』ことができるモンスターの格闘場で、うまく勘さえ働けばすぐに1000枚以上のコインを獲得できるのですが、中にはピクシー4匹などという理屈では読み切れないカードが用意されていてギャンブルの難しさが身に沁みてきます。判断が難しい時のためにひいきのモンスターを決めておくのも手で、競馬でも穴馬の好きな私は『とさかへび』や『ドラゴンフライ』に必ず賭けることにしています。

熱くなり過ぎない——何につけても、結局これが賭けごとでは一番肝心なのでしょう。『スティング』でも、フッカーは最後に3000ドルを遥かに超える大金を手にすることになるのですから。

たまには本編のシナリオを進めるのも、いい息抜きになりますよ（笑）。



$ツーペア以上の役が揃えばコイン獲得。勝負はその後のダブルアップでいかに儲けるかだ



$横3列と斜め2列までベットすることができる。3つのギャンブル中一番運の要素が高い



$2～4体のモンスターのどれが勝ち残るかを当てる。獲得コインを連続で賭けることが可能

ギャンブルに勝つためのジンクス10選

1つくりたての墓石を削り、破片を左手で左のそでに入れて賭場に行くと吉。
2試合中に友人に手をさわってもらうと吉。
3ポーカーの最初の勝負に勝つのは凶。
4靴下に貨幣を入れてトランプをすると吉。
5後ろでくしゃみをされた人は、ゲームに勝てない。
6使い古した貨幣を、ぼろぼろの紙幣に包んで持っていると吉。
7帽子をかぶってトランプをすると吉。
8帽子の前後を逆にすると、トランプのツキが変わる。
9トランプでツキがなければ、何か小さなものを左肩越しに投げると吉。
10ポーカーで2枚の赤いジャック、赤のクイーン、ダイヤのAと2がそろったらゲーム中に死ぬ。



特集

1990年ドラゴンクエストⅣ
思い出になる前にドラクエⅣ

中村光一氏に聞く ドラゴンクエストⅣの技術



ドラクエシリーズ開発の中で、技術的側面を支える中村光一氏。Ⅰではプログラマーとして、Ⅳではディレクターとして開発に加わり、ドラクエの全てを知る中村氏に、ドラクエⅣの“技術”を聞いてみた。

まずは、シリーズについて

―― まずは、中村さんとドラクエの関わりから。

中村 企画段階では、プログラム代表として参加します。ゲームのアイデアも出しますよ。

プログラムは、Ⅰは音楽ルーチン以外、すべてやりました。Ⅱはメイン部分ですね。それ以外は別の人がいて、分業でした。Ⅲは、SEレベルの仕事だけです。システム設計とか、プログラムの構想とか。途中で人手が足りなくなって、少しはやりましたけどね、僕も。Ⅳは、ディレクションとクォリティーチェックのみです。プログラムは、会議には参加するけど、担当者に任せてました。僕は、あがってきたものに、イチャモンつけたり、アドバイスしたり。ほとんどキーボードにはさわらなかったですね。

―― ディレクターの仕事って、具体的に言うと？

中村 堀井さんの希望を、プログラムサイドで検討する。堀井さんも、かなり漠然と書いてくるんで、具体的な中身を考えるとかね。細かい事は担当者に任せます。ゲーム・プログラマーにとって、この“自分で考える”って部分は、非常に重要な仕事であり、魅力でもあるんです。だから、こういう部分は任せきっちゃう。イメージに合わないときはアドバイスはしますけど。

―― じゃ、こちらで、かなり突っ込んだ決定も。

中村 そうですね。表現方法そのものは、ほとんどウチで決めます。内容に関しては堀井さんですけど、演出の部分はウチに任されてます。

―― じゃ、堀井さんから、視覚的な演出の指示は？

中村 ほとんどないです。ここで何か欲しいねぐらい。それも言わないことも多いです。テストプレイをして、何か欲しいと思ったら、ウチで勝手に入れちゃう。Ⅳのルーラなんかそうですね。元々はプログラマー達のおしゃべりですから。

技術面から見たドラゴンクエストⅣ

―― 技術的な視点で見たドラクエⅣについて、お聞きしたいんです。今回、苦労したところは？

中村 技術的に面白かったのは、タイトルです。例のⅣが飛ぶやつ。皆さんもビックリしたでしょ。

―― ええ。あれは、計算なんですか？ パターンを持たせてやってるんですか？

中村 さぁ…。ご想像にお任せします。(笑)それから、4章終りの船の出航シーンで、密かにテクニックを使ってるんです。ファミコンのハードを知ってる人が見ると、「えーっ」と言うんじゃないですか。まぁ、ウチとしては、技術は、あくまでも表現のための手段と考えてますから。よくあるように技術だけを前面に出した勘違いゲームは創らないように注意してます。

―― AIで苦労されたと思うんですが。

中村 難しかったですね。ああいう思考ルーチンは、今までになかったですから。オートモードはたくさんあるけど、ああいうAIは業界初じゃないですか。チュンソフトにも、ほとんどノウハウがなかったんで、だいぶ時間がかかりました。AIとは何かとか、ファジー理論とか、そういうところから勉強して…。大変でしたねぇ。

―― ドラクエのAIとは、どういうものですか？

中村 敵と戦う時、自分が持ってる能力の中で、何をどうすればベストかを判断するって事です。

―― AIは、パーティについてるんですか？

中村 そうですね。まぁ、各キャラの能力が違うので、それが個性になってきます。多少、性格はつけてますけどね。コイツは強気にしようとか。

―― 学習機能については。

中村 かなりランダムな要素はあります。他のユーザーと一緒じゃ、面白くないですもんね。

―― ファミコンのハード的な障害もあったでしょ？

中村　８ビットですからね。

——　かなり、メモリを食うと思うんですけど。

中村　ええ、プログラム自体は、かなり大きいですね。高速化のテクニックとか必要ですけど、そういうのは今までの積み重ねがあるから。ただ、根本的な速さはしょうがないですよね。スプライトが８個以上並ばないとか、色数とか、ね。

——　Ⅳはどうなんでしょう。Ⅲは２メガで、エラく大変だったって聞いてますけど。

中村　大変は大変でしたけど、無事にタイトルも入りましたし。（笑）

数バイトしか残ってないなんて事はないけど、まともなプログラムが組めるほど、空いてないです。全部で100バイト位、空いてるのかな？

——　Ⅳのできの満足度は？

中村　若干、不満があります、バランスっていう事で。今回ＡＩを導入したんですが、野球ゲームの監督モードみたいな遊び方がやりたかったんです。パーティの誰を馬車の外に出すか、誰をダンジョンに連れて行くか。そういう面白さをＡＩで狙いたかったんですけど、ちょっとそこまでは行ってないですからね。取り合えず、そこにいる４人ががんばれば、何とかなっちゃうって感じになって。ちょっと甘目かなと。



だけど、これをシビアにすると、分からない人も出て来ると思うんですよ。「このキャラは、まだ成長してないんじゃないか」とか、「ムリなんじゃないか」とか思って、ハマってしまう。それじゃ、困るから、ちょっと甘目にしようと。

——　難しいところですね。

中村　ま、今回は初めてのＡＩってことで。まずＡＩになれてもらおうと。

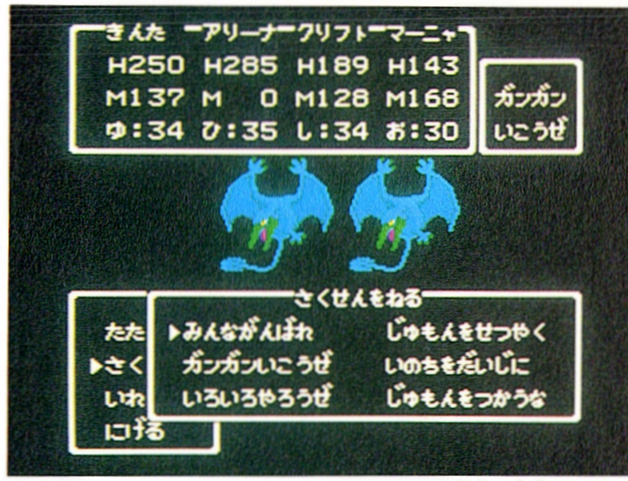
——　ラナルータの、あの処理は、スーパーファミコンの売りの一つですよね。それをファミコンでサラッとやっちゃう。大変じゃないんですか？

中村　ええ。ドラクエで使ってる基板は、キャラをラムで持ってるから、それを書き換えればいいんで。これがロムだと大変なんです。ただ、高速で書き換える技術は、ウチ独自ですよ。

——　基板の話が出たので。任天堂の基板て、どんどん新しいのが出てますね。最初のMMC１から、２、３と。ドラクエは、ずっと初期の基板を使ってますよね、容量は増えてるけど。

中村　簡単に言えば、初期の基板で十分なんです。それだけのノウハウは蓄積してきましたから。

——　新しい基板だと、何が変わってくるんですか？



中村　キャラクター表示部分です。ドラクエは、キャラをラムで持ってるんで、いろいろ自由にできるんですが、ロムで持つとかなり制限されるんです。その場合のバンク切り替えとか、楽にできるようになってますね。

それから画面の分割スクロールなんかも、ハード的にタイミングが取れるようになってます。

——　なるほど。ところで、“小さなメダル”って、何枚あるんですか？（笑）

中村　発表されてないんですか？　じゃ、詳しいことは知りません。（笑）今、情報としては？

——　30数枚ってとこですけど。倍ぐらいある？

中村　いや、分からないですね。ただ、賞品が全部もらえるような数だったんじゃないかな…、という気がしないでもないです、はい。（笑）

次回作とスーパーファミコン

——　みんなが聞きたい次回作ですが、ドラクエⅤは出るだろうし、任天堂さんとの話も聞くし…。

中村　“何とかⅤ”はね、「分かりません」とか白々しいこと言っても、「何、言ってんだ」と思われるのがオチですし、敢えて否定はしません。（笑）きっと、そういうのもあるでしょう。

Ｓファミコンの展開もやってますし…、まぁ、暖かく見守って下さい…と。（笑）

——　任天堂さんとの話というのは？

中村　ＯＥＭ契約ですか？　出します。チュンソフト・ブランド、Ｓファミコンでね。

——　Ｓファミコンはどうですか？

中村　十分期待できます。値段次第ですけど。（笑）すごく将来を見据えてる機械ですよ。

ファミコンにしても、もう７年でしょ。７年持つハードなんてないですよ。Ｓファミコンにも、そういう感覚ってありますね。

——　テレビとかラジオの感覚ということですか。

中村　そう、同じ感覚で残せ得る。一家に一台ある道具としてのコンピュータになれるんじゃないかな。そういう要素は、十分に備わってますね。

個人で使うコンピュータは、16ビットで十分なんです、日本語が処理できれば。音にしたって、サンプリングで生音に近いものが造れるし。

ただ、気になるのはメモリです。緻密なものを創るには、それだけの情報がいりますから。４メガあっても、せいぜいドラクエⅠしか…。

グラフィックや音にメモリが食われて、システムとしてはドラクエⅠ程度の規模のものしかできないって事もありえます。

中村　この状況を解決できれば、すごいハードになると思いますよ。

——　スピードは？

中村　まったく問題ないです。

——　ネックは容量だけ？

中村　です。メモリ環境が整ってないってことは、任天堂さんとも話してますけど。

——　とすると、ＣＤとか、ＦＤでフォローして？

中村　そう。でも、メモリがとんでもなく安くなるかもしれませんしね。100メガのチップが、200円とか。（笑）ファミコンだって、発売当時は64とか、128とか、そういうレベルでしょ。今の４メガなんて、想像もできなかったですからね。

——　本当にそうなるといいですね。今日は、お忙しいなか、どうもありがとうございました。

DATA

中村光一：1964年生、香川県丸亀市出身。
電気通信大学在学中に(株)チュンソフトを設立し、現在、代表取締役社長。高校３年の時に、エニックス主催のゲーム・ホビー・プログラムに「ドアドア」で応募、優秀プログラム賞を受賞した。「ドアドア」は'83年にパソコン用のゲームとして発売され高い評価を受け、'85年にはファミコン版も発売された。'86年の「ドラゴンクエスト」以後は、同シリーズのプログラム担当責任者。「ドラゴンクエストⅣ」では、ディレクターとして開発に参加した。また、同シリーズの開発だけでなく、自社（チュンソフト）のオリジナルゲームの開発にも意欲的で、スーパーファミコンでは、チュンソフトとしてのゲーム発売を計画している。

ＡＩ：人工知能とも呼ばれる。自らが思考し判断できる、人間の知脳に匹敵する能力を持つコンピュータシステムのこと。ドラゴンクエストⅣの戦闘システムでは、戦闘の結果がフィードバックされ、コンピュータは最良の結果を求めて、自らの判断基準を変えていく。従来のコンピュータの判断とは、あらかじめインプットされた基準に対してＹＥＳ、ＮＯで答えるタイプが一般的である。

ファジー理論：２進法が使われているのをみてもわかるように、通常コンピュータの世界には、１と０しか存在しない。ファジーとは“あいまいな”という意味でファジー理論とは、１と０の間には、１でも０でもないものが存在するという考え方である。この理論をコンピュータに持ち込んだのがファジーコンピュータで、人工知脳実現の一環として現在さかんに研究されている。

ドラクエマスターズたちの熱き想い

キャラクターへ送る13通の手紙



8人の勇士たちに加え、物語に色をそえてくれた人々、モンスターたち…。著名人13名がそんな彼らに熱い想いを寄せてくれた。

中村光一様

「ドラゴンクエストⅣ」を作っているトコロを僕が初めて見たのは、「カイの冒険」が完成したころでした。そのあと僕は「ケルナグール」を作り始めたんですけど、その仕事が終わったころ、まだ「ドラクエ」は作っている途中でした。で、「ウィザードリィⅢ」と「ドラクエⅣ」の完成時期がほぼ同じになりましたね。

プログラムに関しては、若者の多いチュンソフトだけあって、新しいテクニックにトライしている部分が多い。タイトルの「Ⅳ」がとんでくるところなどは大したことはないですけど、4章の終わりとかエンディングの字送りとか誰にもわからぬ努力って感じですね。

もうやる気も衰えているだろうけどがんばって下さい。(談)

遠藤雅伸

1959年2月23日生まれ。ゲームデザイナー。最新作は「ウィザードリィⅢ」(アスキー)。

ホイミン様

ホイミン君。人間のなかにイイやつと悪いやつがいるように、モンスターにも、イイやつと悪いやつがいるんだね。僕は、ホイミスライムの君と出会って、初めて知ったよ。

思えば、僕は冒険のなかでいろんなモンスターたちと戦ってきた。もしかすると、そのやっつけたたくさんのモンスターにも、人間とわかりあえるイイやつがいたかも知れない……。そう考えると、僕は残念な気持ちで胸を締めつけられるよ。

君は、人間になりたいと言ったね。そして夢はかなった。だとしたら、人はみんな昔、モンスターだったのかも知れない。それなら、人間とモンスターは敵同志じゃない。きっと仲良くなれるはずだ。そう思ったよ。

田尻智

1965年8月28日生まれ。ゲームライター。昨年は「クインティ」でゲームデザイナーとしてデビュー。



↑イラスト・西原えりこ

マスター○○○○様 ※1

苦労してお城に参上し、ドラクエ始まって以来のデカキャラといえるあなたさまの威容に接したとき、まず私の頭をよぎったのは、"これは敵か味方か…"という恐怖でした。近づいて話しかける前にベホマズンを唱えて、万一のための準備をしました。しかし、お話をうかがうと威厳の中にも謙虚さがにじみ出るお言葉、これから最後のどうくつへと飛び降りる私は、それにどんなに勇気づけられたことでしょうか。ラストの敵を倒してあなたさまに再びお城へお連れいただいて(私の弟はそのとき不届きにも、"ついに最後の大ボスが来た"と連射したそうです。)家臣のかたにほめられたとき、私は生まれて初めて"人間でよかったなあ"と思ったのでした。

香山リカ

テレビゲームを精神治療に使う試みをしている精神科医。週刊「ジパング」(角川書店)でコラム連載中。北海道在住。

トルネコ様

やあやあ、トルネコさん。あんたのことが、どうも他人とは思えなくてね。愛妻弁当腰に結んで、しこしこ怪物退治。とりあえずの望みが自分の店を持って妻子を呼びよせたいだなんて、身につまされるオジサン・プレイヤー、けっこう多いんじゃないかな？

でもって、パーティ組んでからは、目一杯ひょうきんファイトをやってくれるし。謎の商人軍団にもお世話になります。武器や防具に、いちいちウンチク傾けちゃうところも、どこか憎めない。

てなわけで、けなげなトルネコさんに感謝をこめて、こっそりイイコト教えよう。第3章でカジノが再会されたら、コインを×××××※2枚頼んでみてくれ。な〜に、こいつは、おいらのおごりだ。

川又千秋

ＳＦ作家・代表作に「幻詩狩り」。評論集「夢の言葉・言葉の夢」は必本の編集方針に大きな影響を与えた必読の書。

トルネコ様

拝啓、トルネコ様。3章での貴方の小石を積み上げるような暮らしぶりに、商いのこころを見せていただきました。毎朝の愛妻弁当まで倹約して、妻の店に預ける私でした。

エンドールから橋を渡って北の洞窟へと続く道は長く、到着したときはお天道様がすっかり暮れてしまいましたね。

そして、あんなに地味だった3章の貴方が5章の戦闘で大活躍。かっこよかった。

ただ、夜になって城やお店のタンスや壺を調べ回るときの貴方の姿、背中にしょった大きなリュックが風呂敷包みにみえたとき、正直言ってショックでした。人が寝静まった夜中に徘徊する貴方様は、まるで「◯ろぼう」………。

とぼけた貴方が、だい好きです。

野々村文宏

1961年2月生まれ。コンピュータ雑誌出身の若手コラムニストとして活躍。新人類ブームの旗手となる。

堀井雄二様

自分はまだ駆け出しのプログラマーなのであまり大きなことは言えませんが、とりあえず…。

自分が書きたいものと誰もが感動できるものが見事なバランスで表現されたシナリオだと思います。

ビギナーへの配慮にも感心させられました。シナリオを1〜5章に分けたということで、初めてプレイする人でも無理なくゲームを進めることができると思います。

ＡＩなどのシステムで新しいことを追求しているにもかかわらず、現時点でそれが完成されたものになっている。こちらも意欲をかき立てられますよ。

今後はドラクエプレッシャーから解放されたような作品にもトライして欲しいです。(談)

関塚典弘

ゲームスタジオでゲームデザインを担当。「ウィザードリィⅢ」のスタッフロールに名前が出てきます。

マーニャ&ミネア様

ミネアにマーニャ、ボクはキミたちのように健気な姉妹を見たことがないよ。一歩間違えれば、酒場の売×宿に身を投じてしまいそうな環境で、踊りと占いで健全に働く――それも、ただ亡き父の仇を討つことだけを夢みて……。六本木をかっ歩するのに至福を感じている現代ギャルたちに、爪のアカでも煎じて飲ませてやりたいところだ。ようやく思い叶って、慎ましく手を合わせるシーンでは、ホロリとさせられちまった。でもね、

※1・5章に登場する王様の1人(?)。／※2・この数値は公開できません。あしからず。

ごめん。5章ではボク、まったくと言っていいほどキミたちを使わなかったんだ。仇討ちさえ、他のメンバーにやらせちゃった。今度、女の勇者とアリーナとのオール・ギャルズ・パーティでクリアするから許してね。

山下章

1964年6月2日生まれ。ゲームライター。ベントスタッフ代表として現在活躍中。パソコンゲーム関係の著書多数。

♡♥キングスライム様

「ドラゴンクエストⅣ」発売前に、あんなに大大的に各ゲーム雑誌をお騒がせして下さったキングスライム様。あろうことか、私はあなたに、1度たりとてお会いしたことがないのです。何しろあのスライムくんたちが大勢で列に並んでいるのさえ目撃したことがないのですから。あなたのようなエクセレントなお方に出会うことができない私は運が悪すぎる。一体どこにいらっしゃるのでしょうか…。

私に時間さえあれば、もう1度あなたにお会いするために旅立っても良い、そう思っております。(談)

須田ＰＩＮ

(株)アスキーで販売促進を担当している。自ら「ウィザードリィ」フリークで、ウィズキャラバンでおなじみ。



♡♥パトリシア様

馬車馬のように、という形容詞がまさにぴったりな、あなたの働きぶり。昼も夜も、1人(?)ただ黙々と馬車を引く姿には、胸を打たれるものがあります。

どんなに人のために尽くしても、決して人に讃えられることのない毎日。そんな環境の中で、よくぞ今日までみんなを支えてくれました。ボクらがここまで来れたのも、ひとえにあなたのおかげだと思います。冒険の陰のヒーロー、いやヒロインはあなたです。

パーティーを代表して、心からお礼を申し上げます。

どうもありがとう。

あなたの献身的な姿勢と、謙虚な態度は、永遠にボクらの胸に刻み込まれるでしょう。もう2度と逢うことはないかもしれませんが、お元気で。

赤松直人

本誌で「ドラクエⅣ」の記事を担当、執筆中のゲームライター。「バグボーイクラブ」でも活躍中。1962年生まれ。

♡♥トルネコの奥様

前略・奥様

先日は私のような見知らぬ旅の者に、たいへん親切にしていただきありがとうございました。あなたのその優しい性格が、旅に疲れた人びとの心をいやすのでしょう。それに、あなたは美人だ。とても結婚して子供までいるとは、信じられません。トルネコさんも罪な人だ。あなたのような妻を残して旅に出てしまうなんて。

坊ちゃんは元気で学校に行ってますか？　また一緒に遊んであげたいです。短い間でしたが、すっかりなついてしまって僕のことをパパだなんて呼ぶんですよ。あ、いや、僕は今のままでも満足ですけど……。お、奥さん！　ぼ、僕はあなたのことが!!

月の見えるほこらにて

とみさわ昭二

1960年生まれ。ゲームライター。今号の付録・ドラクエⅣ巨大マップを担当。小説にも意欲を燃やし、只今構想中。

♡♥スライム様

今回の「ドラクエⅣ」って、個人的には、あまり面白いとは思わなかった。ただ単にシリーズを続けていかなくっちゃ、というところが制作者側にはあったんじゃないのかと思う。トルネコのお金もうけにしても、妙に強制的な気がしちゃって、プレイしているのがつらくなるようなシーンもあった。

そんなわけで、特に思い入れのあるキャラクターはいないんですが、とりあえず、いつもゲームを始めてすぐお世話になるスライム君へ。経験値かせぎのために、毎回ぶたれ役を買って出てくれてどうもありがとう。(談)

大堀康祐

1965年生まれ、伝説のプロゲーマー。現在は某社で究極の(?)パズルゲームを制作中。女性ファン多し。

♡♥ホイミン様

前略。その後、新たな生活の向きはいかがなものだろうか。習慣や思想の違いなど、ホイミスライムだった頃に比べて何かと戸惑うことが多いだろうが、誰にでも好かれる君のことだ、きっと新しい仲間たちと一緒に楽しく暮らしていることと思う。

それにしても、あの塔の中でもし君がいてくれなかったとしたら、一体ライアンはどうなっていたことだろう。人間になりたい一心で同族を敵に回した君に対して、ライアンは何の見返りも約束できなかったというのに、君は自分を犠牲にしてまでホイミを唱え続けてくれた。これこそ、真の侠気だ。

君の願いを聞き届けてくれた神様に、そして夢を叶えた君の努力に、乾杯！

ベニー松山

1967年7月26日生まれ。小説家・ゲームライター。本誌に、小説「風よ。龍に届いているか」を好評連載中。



←イラスト・鈴木みそ

♡♥8人の勇者様

僕は今、長い旅を終え、8人の仲間達と共に、丘の上に立って居る。心地好い疲労感に身を委ね、風の中に立って居る。

感謝の言葉が、口の端に上り掛ける。併し、言葉は出て来ない。改めて礼を述べる事の気恥ずかしさと、もう僕達には改まった言葉など要らないと言う自負。

黙った儘、僕達は立って居る。過去を見、而して未来を見据えて居る。悠久の流れの中で、偶然に君達と巡り会い、時を共有出来た。此の偶然に乾杯し、神に感謝を捧げよう。

一時の至福に浸り、僕は振り返る。其処に、仲間達。而して微笑。

何の気負いも無く、唇が開く。

「みんな、ありがとう」

北枕獏

ゲームライター・怪物評論家。本誌にコラム「怪物博物館」を連載中。単行本「怪物イラスト大事典」も発売中。

追伸

「ドラゴンクエストⅣ」にはこれまでのシリーズの中では最高の数のキャラクターが登場しました。それぞれのキャラクターがそれぞれの個性を持ち、人それぞれに感動を与えてくれました。プレイヤーは各々登場するキャラクターに感情移入しゲームを楽しみ、キャラクターの行動、発言に一喜一憂しました。

今回手紙を書いてくださった各界で活躍中の方々も、みなさんと同じ様に「ドラゴンクエストⅣ」に登場するいろいろなキャラクターに思いを寄せながらゲームをプレイしました。思いを寄せるキャラクターによって人それぞれの個性が良く出ていると思いませんか？

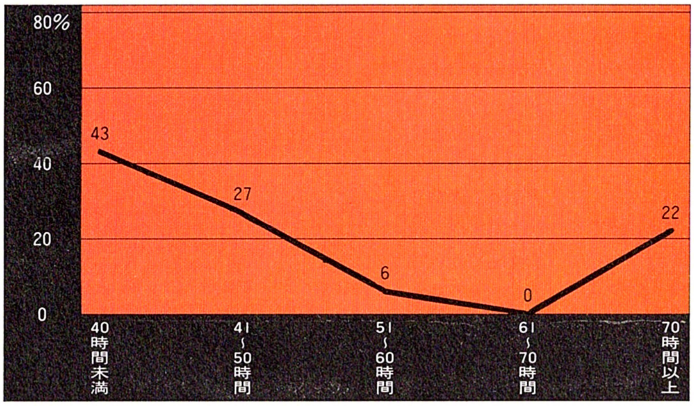
プレイし終わったみなさんもひとつ筆を取ってみてはいかがですか。誰あてでもかまいません。あなたが一番好きなキャラクターでも嫌いなキャラクターでもいいと思います。手紙を書くことによってあなたのこのゲームに対する気持ちがはっきりすることでしょう。

最後にキャラクターの皆様。おつかれさま。

グラフドラゴンIV

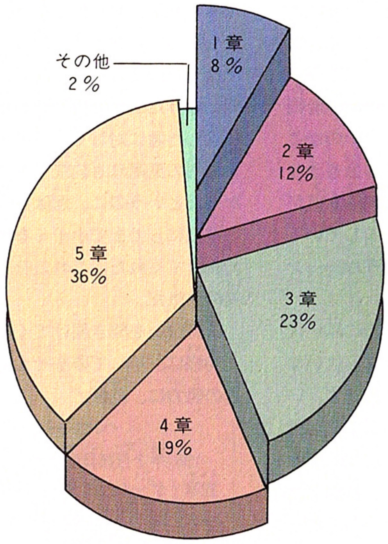
1 何時間でクリアしましたか？

「早い人で40時間ぐらい」という堀井さんのお話からすると、40時間未満が43%とは、かなりレベルが高いといえるだろう。逆に70時間以上かかった人も22%と多く、プレイ時間の両極化が顕著となった。



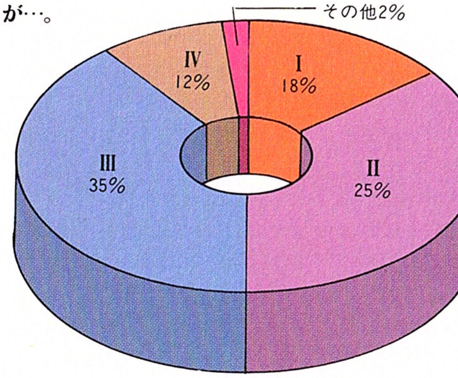
2 第何章が好きですか？

1章〜4章が5章の序章的役割となっていることから、5章の圧勝かと思いきや、全章ともなかなかの接戦となった。特に3章は大健闘。これは、システム上の目新しさもさることながら、問5の好きなキャラクターでトルネコが堂々の1位となっていることから、キャラクターの貢献度が大きいと思われる。いずれにせよ、5章の中から1つの章を選ぶのは、かなりの難問であったようだ。



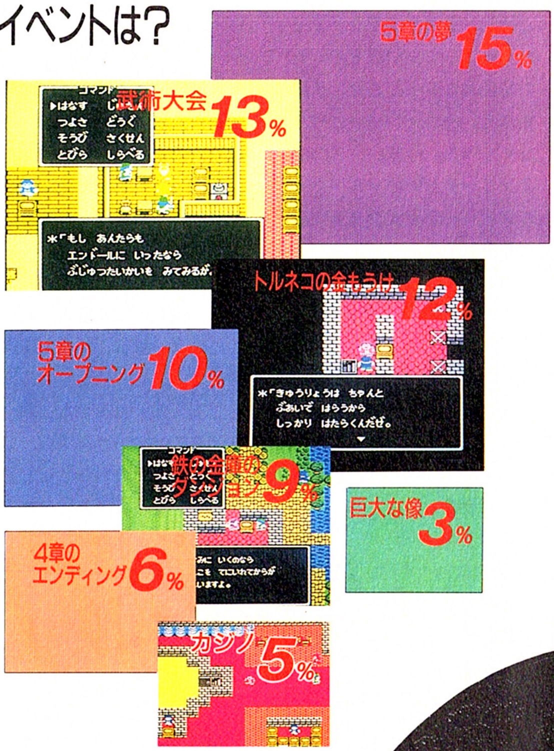
3 「ドラクエシリーズ」I〜IVの中で一番好きなのは？

I・II・IIIと順調に票を延ばしたが、IVになってダウン。右ページの〝クリアした時に感じたこと…〟欄に否定的なコメントが多かったことからも、この数字が裏付けされている。それだけプレイヤーの期待が大きかった証でもあるが…。

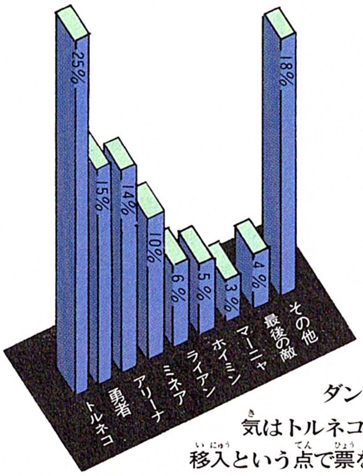


4 好きなイベントは？

1位から5位まで、なかなかの接戦になった。この他では、「小さなメダルを見つけること」「ろうやで番人の目を盗むこと」「トルネコと奥さんの関係」「グラフィックの遊び」などが具体的に上がっていた。付属としてのイベントよりも、ストーリーの流れとしてのイベントに人気が集中したといえるだろう。

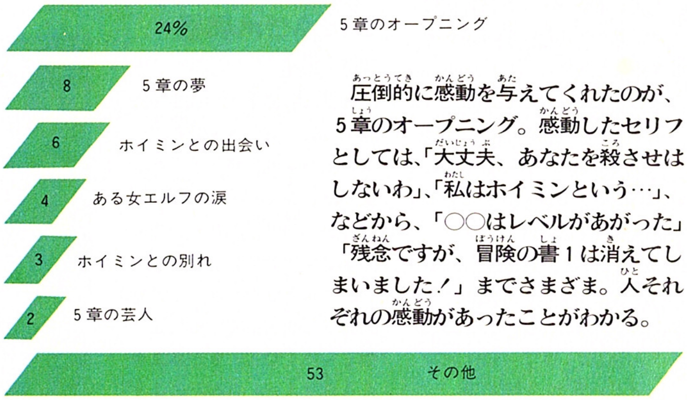


5 好きなキャラクターは誰？



ダントツの人気はトルネコ、2位には感情移入という点で票を集めた勇者が入った。

6 ジーンと感動したところは？



圧倒的に感動を与えてくれたのが、5章のオープニング。感動したセリフとしては、「大丈夫、あなたを殺させはしないわ」、「私はホイミンという…」、などから、「○○はレベルがあがった」「残念ですが、冒険の書1は消えてしまいました！」までさまざま。人それぞれの感動があったことがわかる。

ドラクエの外からの“声”

「ドラゴンクエストⅣ」発売から１カ月が過ぎた。寝る暇も惜しんで数日間でクリアしてしまった人。毎日少しずつ長時間かけてエンディングを迎えた人。それぞれの「ドラクエⅣ」の世界が生まれ、そして静かに終わりを遂げた(と思う)。

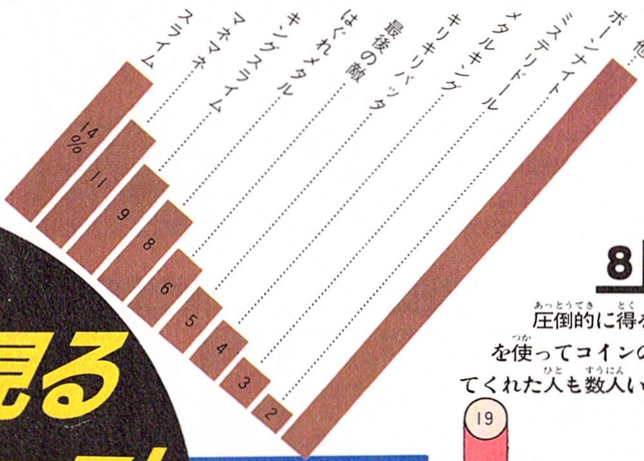
ドラクエⅣマスターズが巷にあふれた今、必勝本編集部では「ドラクエⅣアンケート」を試みた。ゲームを愛する著名人、ゲームメーカー関係者、ゲームライター、そして読者代表の方々(アンケートハガキから20名抽出)など、総計50名に協力をお願いした。年令は下は12才から、上は30才後半まで、男女比は７：３となった。

アンケートの回答は電話及びファックスで回収したが、まだ、思い出になっていない、生きたドラクエへの声が聞けたように思う。

全体を通していえることは「ドラクエⅣ」に対して厳しい意見がかなり多かったこと。(特に問３参照)「Ⅲ」発売から２年という月日の間に、培われた「Ⅳ」への期待が、プレイ後の虚脱感と相まって、批判的意見を呼び起こしたと言えるのではないか。(Ⅲの時も同様の傾向があったと思う）とはいえ、このアンケートに答えてくれた人々は、「ドラクエ」を心から愛している人達に違いはない。そしてこのアンケートは、共に「ドラクエⅣ」を体験した私達の心の記録でもある。読者の皆様が感じた「ドラクエⅣ」の世界と比較し、さらに「ドラクエ」の世界の未知の部分を知っていただく手掛りとなれば幸いである。

御多忙の中、アンケートに快くお答えいただいた皆様ありがとうございました。　（ファミコン必勝本編集部）

7 好きなモンスターは何？



Ⅰからの人気モンスター・スライム系が１位と３位を独占。２位には小・中学生の圧倒的指示を得たマネマネがくい込んだ。その他、多数。

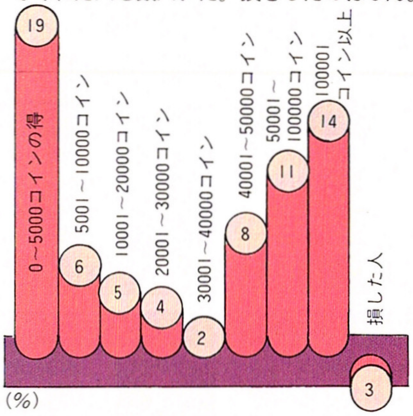
グラフで見るクエスト プレイ後

様々な出来事に直面し、色々な人物に出会う。あなたはどんなところが一番印象に残りましたか？

アンケート集計によって割り出したデータを基に「グラフで見るドラクエⅣ」を公開しよう。

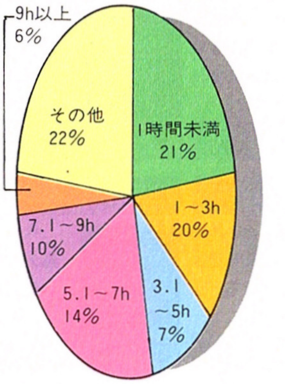
8 カジノでの損益

圧倒的に得をした人が多い。裏ワザを使ってコインの荒稼ぎをしたと告白してくれた人も数人いた。損をしたのは３%。



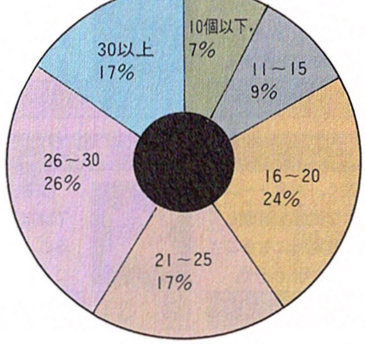
9 カジノで遊んだ時間

ゲームをクリアしてしまった後でも、カジノでは毎日遊ぶ、という人がいるほど、カジノにハマった人は多い。逆に、まったく興味を示さなかった人は、特に女性に多かった。平均ハマリ時間は２～３時間。



10 小さなメダルの数

本当はいくつあるのか未だに明らかではない小さなメダルの数。最高発見数は33個。それ以上発見された方は編集部まで御一報を！



クリアした時に感じたこと

ゲームを終えたときに何を感じたか？　ここでは、作品全体の印象や感想から反省、批評まで、様々なコメントを紹介する。なお、それらの意見を大まかに、賛成派、反対派、中立・その他派の３つに分けてみた。グラフと合わせて、「ドラゴンクエストⅣ」の評価を考えてみると良いだろう。

〔賛成派〕「面白かった。もっとゆっくりやれば良かったな」「シナリオ上から考えると１本道なのに、全然キュウクツさを感じない」「グラフィックに立体感が出た」「誰にでもおススメできる作品だと思う」「そこかしこにただよう哀愁感がたまらない」「全体として大変良い出来で、特にカジノにはぐれメタルの盾を置いたのは大正解！」「アイデアの集積で一瞬たりともプレイヤーを飽きさせないように知恵を絞ってありますね。それと他の日本製ＲＰＧのアイデアをうまく作品の中になじませて使ってあります。横綱相撲の強みでしょう。楽しめました」

〔反対派〕「人数が多すぎる。ＡＩがキライ」「各キャラクターに愛着が感じられない」「フォローされていない謎とかが残っているような…」「こんなものか」「今までと比べてイマイチ印象が薄いと思う」「期待どおりじゃ困るんだよね」「シナリオがまとまりすぎ」「自由度が低め。スムーズすぎる」「職人意識だけで作っているんじゃないのかな？」「Ⅲがあんな風だったんだから、今回は、もう２ひねりぐらいあってもよかったんじゃないの」「戦闘シーンのシミュレーション性＝戦略性が落ちた気がする」「使って欲しい呪文を使ってくれないので、すごくイライラする」

〔中立・その他派〕「まっすぐで間違いのないシナリオで、ドラクエらしいって言うのかな…」「金さえあれば生きて行ける！」「あいまいなままになってしまった謎があるってことは、次作への持ち越しか？」「明日から何を育てて遊ぼうか…？」「次はいつか？」「ＦＦⅢ早く出ないかなア」(!?)「色々と文句はあるんだけど、やっぱりドラクエって面白いからスゴイよねえ」「このゲームが、ドラクエというタイトルじゃなかったら絶賛すると思う」

Dragon Quest IV 導かれし者たち JOURNAL

GAME-PLAY REPORT PART VI

ドラクエⅣのなかでも、ひと味違うタイプの冒険が楽しめる第3章。個人的にはいちばん好きな章なんだよね。みんなのお気に入りは何章かな？

第三章　武器屋トルネコ

世界一の武器屋をめざして冒険だ

レイクナバの武器屋で働くトルネコが、世界一の武器屋になることを夢見て、一風変わった冒険を繰り広げるぞ。洞窟の中に隠されているアイテムを探したり、商売をしたりしてお金を稼ぎ、自分の店を手に入れることも大切だ。3章では、ドラクエⅣならではの、新しいタイプの冒険が楽しめるのだ。

商売が重要なポイントになるぞ

3章は、商人が主人公のシナリオだけあって、商売をしてお金を稼ぐことができるのだ。レイクナバの町のように店で働いたり、自分で見つけたアイテムを売ったりするわけだ。全体を通して、商売でお金を稼ぐことは、けっこう重要なポイントになるぞ。

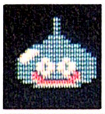


←レイクナバの武器屋では、売買して稼ぐのではなく、給料をもらう

第3章に登場する全モンスター

3章に登場するモンスターのほとんどは、1章と2章で登場したヤツなのだ。とは言っても、油断してはいけない。トルネコは戦闘の専門家ではないので、敵をよく知ったうえで戦いに臨みたい。データは編集部が独自に調べたもの。HPの値はこの数値を基準に、上下3ポイントぐらいバラつきがある。

スライム



今やドラクエには欠かせない感がある、おなじみのモンスター。まずはコイツで確実にレベルアップするのだ。

HP	G	EX
8	2	1

はさみくわがた



特殊攻撃をするわけではないし、攻撃力もそれほど高くない。そのぶん、硬い外皮で身を守っているのだ。

HP	G	EX
9	4	1

いたずらもぐら



レベルの低いときには、なかなか手強い相手と言える。ただ、2章のように、集団で現れないのが救いなのだ

HP	G	EX
10	4	2

おおみみず



体当たりで攻撃してくるだけで、特殊攻撃はない。初期のモンスターとしては強いほうなので、ムリは禁物だ。

HP	G	EX
11	6	3

きりかぶおばけ



攻撃力がそこそこあるうえ、ピンチになると薬草を使って体力を回復してしまう。1撃で倒さないと苦しいぞ。

HP	G	EX
21	13	7

バブルスライム



毒を持っているやっかいなモンスター。暗いところを好んで現れるので、ダンジョンの中では注意が必要だ。

HP	G	EX
12	8	6

ダックスビル



攻撃自体はたいしたことないのだが、ルカニの呪文を使う。攻撃力の強いモンスターといっしょのときは要注意。

HP	G	EX
20	10	14

キラースコップ



力をためて攻撃してくるぞ。ただし、力をためている間は何もできないので、その時を狙って一気にたたくのだ。

HP	G	EX
16	10	9

メラゴースト



肉弾攻撃を仕掛けても、よけたり、分裂したりするので、かえって逆効果の場合が多い。呪文攻撃が効果的なんだよね。

HP	G	EX
12	16	6

リリパット



スカラの呪文を使い守備力をあげる。そのうえ、すばやい動きで攻撃してくるが、力が弱いのでたいしたことない。

HP	G	EX
21	15	13

ホイミスライム



攻撃はほとんどせずに、ひたすらホイミを唱えて、仲間や自分の体力を回復する。ホイミを唱える前に倒したい。

HP	G	EX
15	11	7

ひとくいそう



2章と違って集団では現れないので、それほどこわくはない。特殊攻撃もないので、楽勝で倒せる相手と言える。

HP	G	EX
15	18	7

サンドマスター



洞窟内に現れては、不思議なおどりを踊って相手のMPを減らす。MPをとられないように、早めにやっつけよう。

HP	G	EX
28	27	22

きゅうけつこうもり



女神像の洞窟に現れるモンスターの中では、いちばん弱いヤツ。現れたときから混乱していることがあるぞ。

HP	G	EX
23	23	11

エレフローパー



強い力でひたすら攻撃してくるのだ。1回の攻撃で受けるダメージが大きいので、戦闘が長びくとちょっとツライ。

HP	G	EX
26	18	14

はえおとこ



HPが高く、マホトーンを使う。強力な武器を装備していないと、長期戦になることまちがいなしと言えるぞ。

HP	G	EX
34	47	35

おおにわとり



攻撃力はそれほど強いわけではないのだが、攻撃を受けると、たまに眠らされちゃうことがある。早めに倒すこと

HP	G	EX
31	9	20

ポイズンリザード

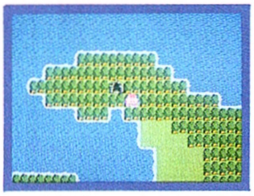


HP、攻撃力ともに高く、毒の息まで吐くというやっかいな相手。3章において、最も手強いモンスターなのだ。

HP	G	EX
34	21	18

3章の全体マップだ!!

レイクナバからボンモールを経て、エンドールへと続く広い大陸が、3章の舞台だ。東には山をはさんでバトランド地方が、西には海をはさんでサントハイム地方が隣接しているぞ。ボンモールの南にある橋を境に、出現するモンスターが変わるのだ。



↑3章の見ものはダンジョン。今までにないタイプの様々な仕掛けが用意されているのだ



レイクナバ

3章のスタート地点。この町を出る前に、まずは武器屋で働いてお金を稼ぎ装備を整えるのだ。最初は布の服しか持っていないので、せめて武器だけは買ってから旅立とう。



←宿屋には泊まることはできない。そのかわり、鉄の金庫について、とても大切な情報を教えてくれるのだ



→体力の回復は自宅で行う。モチロン、料金はとられないぞ。奥さんに話しかければいつでもＯＫだ

武器屋

武器屋の品ぞろえは、トルネコが買い取ったものによって変わる。なかにはもっと強力な武器もある。

こんぼう	30G
どうのつるぎ	100G
いばらのむち	200G

防具屋

皮シリーズの防具は、モンスターの持っている宝箱に入っていることが多いぞ。だから、とりあえずは旅人の服で十分だ。

たびびとのふく	70G
かわのよろい	180G
くさりかたびら	350G
せいどうのよろい	700G
かわのたて	90G
かわのぼうし	65G

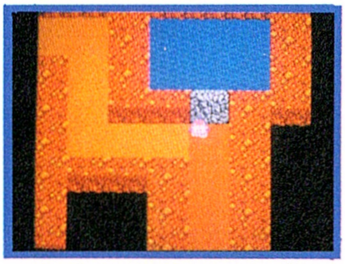
道具屋

やくそう	8G
どくけしそう	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G

レイクナバ北の洞窟

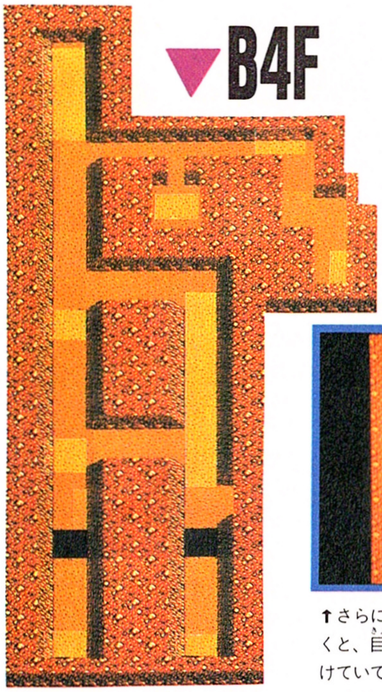
仕掛けだらけのダンジョンだ

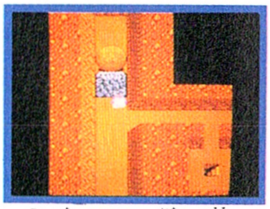
レイクナバの北方にある、商人必携のアイテムが隠されている洞窟だ。5層に分かれた内部のつくりは、決して複雑ではない。そのかわり、様々な仕掛けが用意されているのだ。しかも、その仕掛けをうまく利用しないと、アイテムを手に入れることはできないぞ。また、今までの洞窟と違って、敵とのエンカウントがとても少なく、モンスターはあるエリアにしか出現しない。



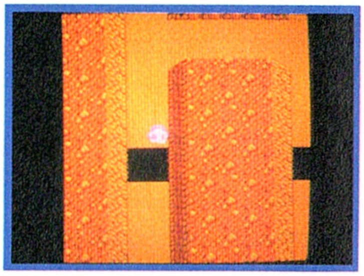
↑地下2階では水のたまった部屋が気になる

▼B4F



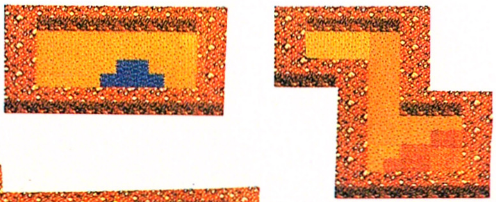


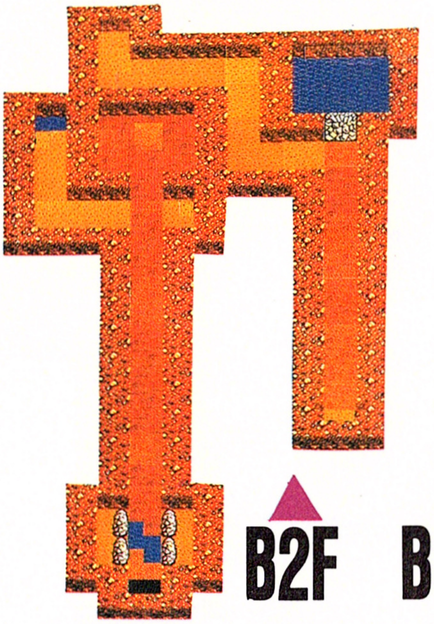
↑突き当たりには、今にも転がりだしそうな大岩が1つ。いったい何のために、こんなところに大きな岩が置いてあるのだろうか？



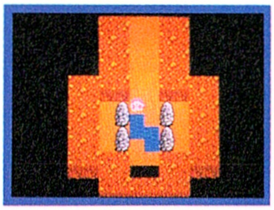
↑さらに奥へと進んでいくと、巨大な穴が口をあけていて先に進めないぞ

B1F▶



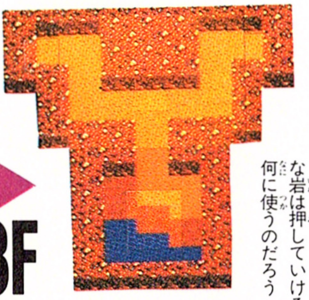


▲B2F

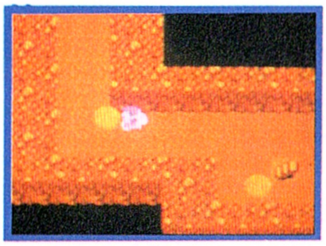


←どうしても奥に行きたいのに、水たまりがあるので、これ以上先に進めない。さぁ、どうする!?

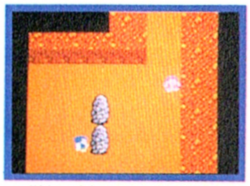
▶B3F







➡転がっている小さな岩は押していける。何に使うのだろう

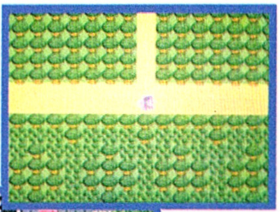


↑洞窟の奥深くには人がいた。何をしてるのか聞いてみよう

狐の村

あやしげな雰囲気のただよう小さな村

ボンモールへと向かう途中にひっそりとたたずむ小さな村だ。一見すると、ごくフツーの村なんだけど、村人たちと話してみると、どことなくあやしげな感じがするんだよね。何か隠しているような気がするぞ。



➡ずっと先のほうまで道は続いているみたい。この先には何があるのか、見たい気もするね



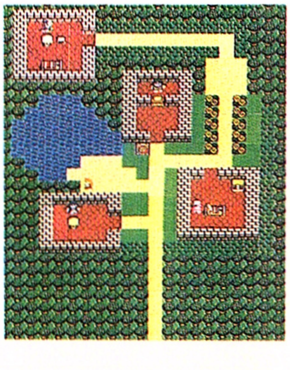
←この村に住みつく、なんて言ってるけど、そんなに暮らしやすい村なんだろうか



➡鋼鉄の剣がたったの10Gで買える。これは安いと思いきや…

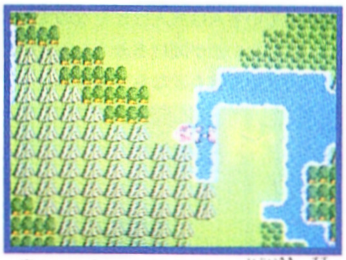


←タダで泊めてくれるほど世の中あまくないぞ



ボンモール
国境の橋はこわれて通行止め

狐の村を通り過ぎ、さらに南へとズンズン下っていくと、高い山に囲まれたボンモールの城があるのだ。ここまでは、出現するモンスターがレイクナバあたりと変わらないので、けっこうスンナリとくることができるはずだ。ただ、これから先は、あっちの町からこっちの城へと、いったりきたりすることになるぞ。まずは、こわれた橋を直してもらわなくてはいけないね。


↑橋がこわれているので、これ以上先に進むことはできない。まずは橋を直さなきゃね

①宿屋

1人につき1泊10G

途中に村が1つあるとはいえ、ボンモールに着くころには、かなりのダメージを受けていることだろう。たどりついたら、何はさておきまずは宿屋に泊まることにしよう。入口からも近いことだしね。まぁ、夜だったら、情報を聞いてからでもいいと思うけど。


↑狐を退治すると、何かいいことでもあるのかな? 大切な情報のような気もするぞ。それにしても、犬なんていったいどこにいるの

②道具屋

今後、町や城をいったりきたりするようになるから、キメラのつばさを持っていると重宝するぞ。なんたってトルネコは、ルーラが使えないからね。

やくそう	8G
どくけしそう	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G

③防具屋

新しい防具を買おうと防具屋に行くと、なんと品ぎれで、1つも防具を売ってないのだ。逆にいえば、当分はレイクナバで売っている防具で十分だということになるぞ。


→防具を持ってきたら、高く買ってくれないかな

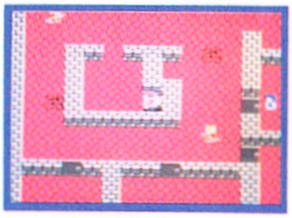
④武器屋

売っている武器の中で、なぜか鋼鉄の剣だけはトルネコが装備できないものなのだ。値段もムチャクチャ高い。何か特別な理由でもあるのだろうか。

どうのつるぎ	100G
ブーメラン	350G
くさりがま	550G
てつのやり	880G
はがねのつるぎ	2000G

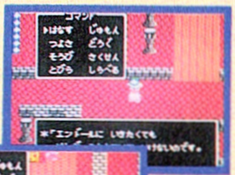
⑤地下はろうやだ

城の地下はろうやになっていて、衛兵が24時間体制で見回りをしているぞ。ここまで厳重に警戒していると、どうしても話したくなるのが人の性ってもの。なんとかして入り込んでやろう。

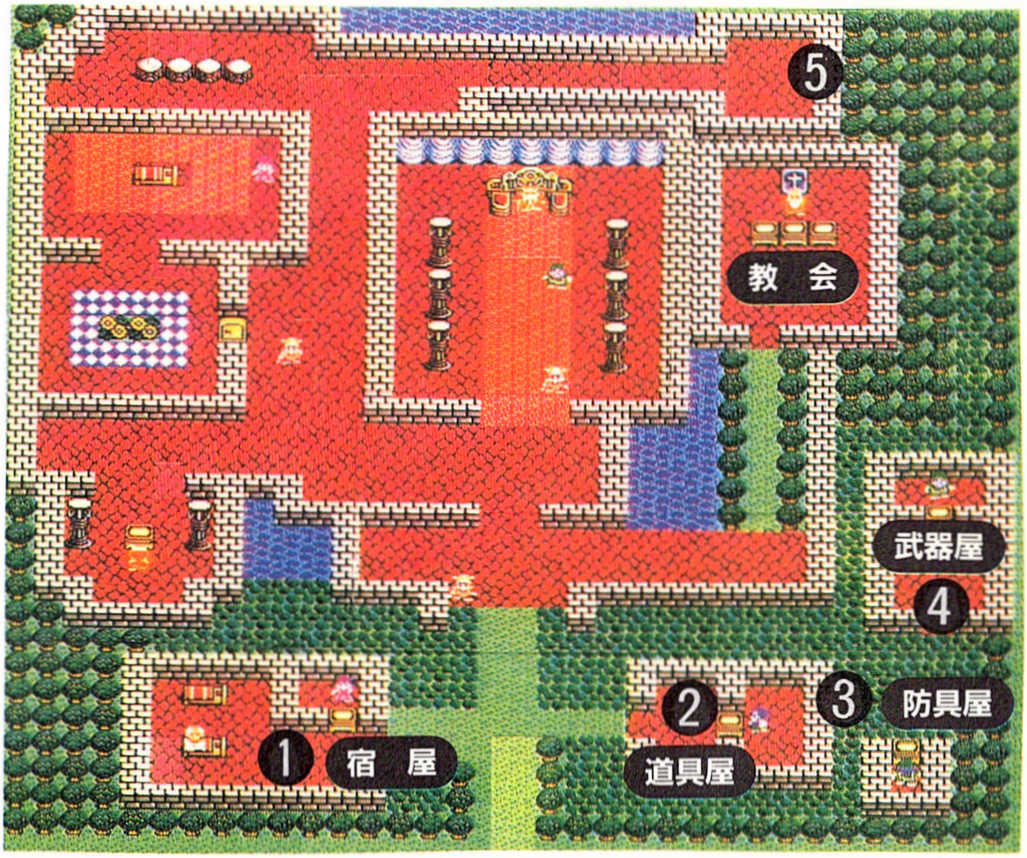

←衛兵に見つかると、地下から追い出されてしまうぞ

人の話は聞き逃さないように

城の中や外をくまなくまわって、とにかく全員の話を聞くこと。とくに、夜には重要な情報を聞けることが多いので、絶対に忘れずに。また、開けられる扉は必ず開けて、中に入るようにしよう。カギがなくても開く扉を、開かないとカン違いすることもあるので、注意してね。今回、王様が次の目的を教えてくれることが多いので、迷ったときは王様に話しかけてみるといいぞ。


→なんとか橋を直してエンドールに行きたいね


←この国の王子は、何やら悩みごとがあるみたいなのだ



エンドール

いくつものもうけ話を見逃すな

なんとか橋を直してもらいエンドールへ。この国にはイロんなもうけ話があるので、しっかり情報をもらって、サクサクっとお金を稼ぐのだ。後々、大金が必要になるから、くれぐれもムダ使いはしないこと。

①武器屋

トルネコ専用のアイテムである正義のそろばんは、絶対手に入れたいところ。エンドールに来るまでに、できるだけお金をためておくといいかもね。

くさりがま	550G
どくがのナイフ	750G
てつのやり	880G
モーニングスター	1250G
せいぎのそろばん	1600G

②道具屋

道具屋のいつものアイテムに混じって、なぜか木の帽子を売っているのだ。いちばん下に表示されているから、つい見落としがちだぞ。持っていない人は忘れないうちに買っておこう。

やくそう	8G
どくけしそう	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G
まんげつそう	30G
きのぼうし	120G

③防具屋

鉄のよろい以外は、どれもトルネコが装備できるものばかり。でも、どうせ買うなら、専用アイテムである鉄のまえかけが欲しい。しばらくは今の装備でガマンして、お金をためるのも手。

くさりかたびら	350G
せいどうのよろい	700G
てつのよろい	1200G
てつのまえかけ	1500G
うろこのたて	180G
てつのたて	650G

④宿屋

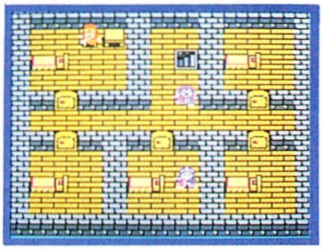
1人につき1泊6G

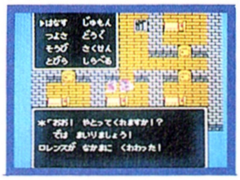
宿屋は泊まるだけではなく、情報収集の場であることも忘れずに。宿屋に泊まっている人は旅人ばかりなので、思いがけない話が聞けるかもしれない。昼だけでなく夜もかならず見てみよう。



→夢をかなえるためには、とにかくたくさんお金を稼がなきゃね

●2階も忘れずに

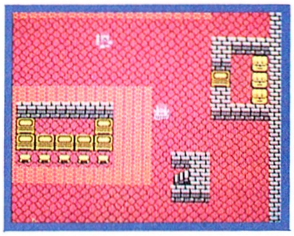




↑←宿屋の2階にいるロレンスは、呪文を使える心強いヤツ。お金を払えば雇えるぞ

●地下はカジノだ

宿屋の地下には、すっかりおなじみのカジノがある。ただ、3章では、ほとんどクリアーに近い状態にならないと、遊ぶことができないのだ。お金を稼ぐのが大切なシナリオだから、ムダ使いができないようになってるのかな。

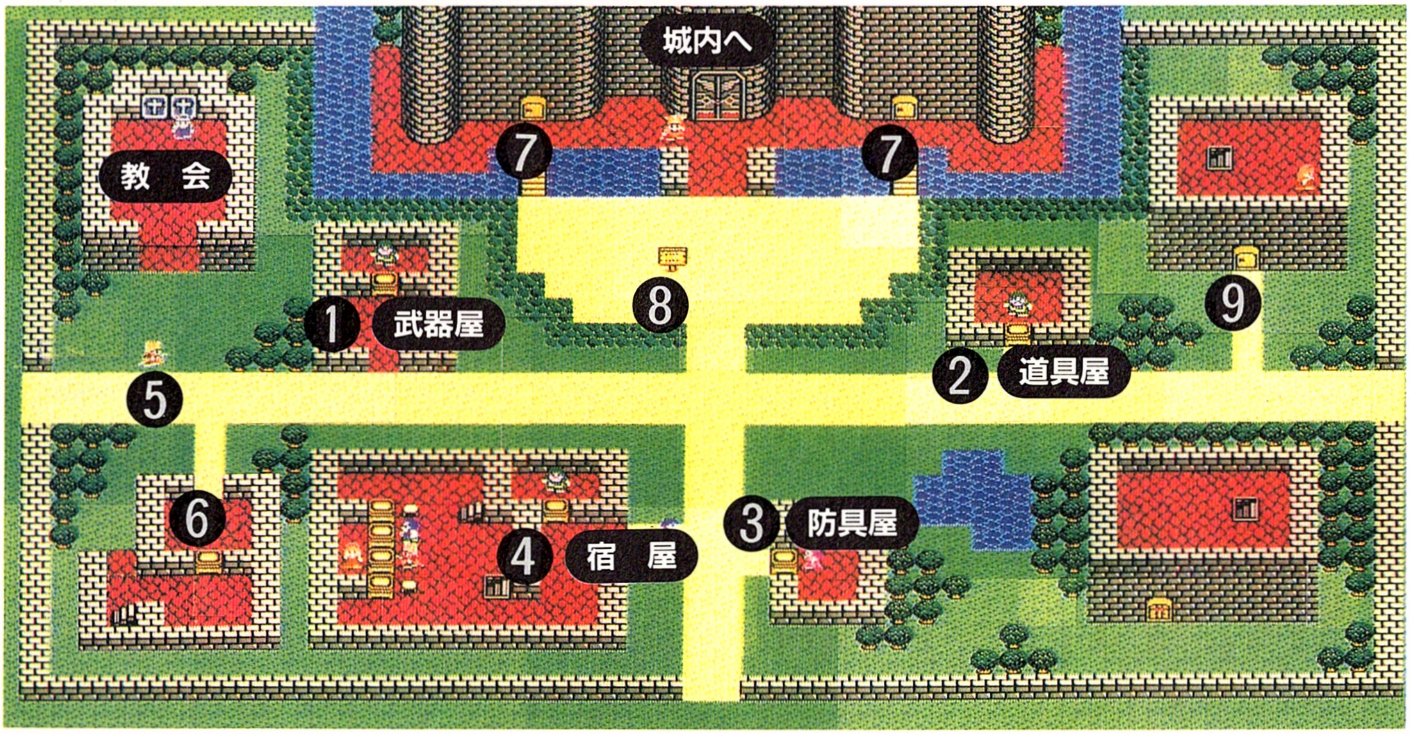


←ガランとしたカジノの中には戦士が一人いるだけだぞ

⑤助っ人のスコット

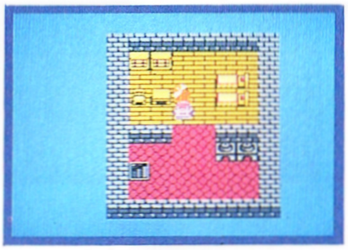
教会の近くをうろついているスコットという兵士は、お金を払えば雇うことができる。遠出をするときには、ケチらずに、ゼヒとも連れていきたいものだ。スコットは、呪文が使えないかわりに力が強い、戦士タイプだ。





⑥休業中の店

教会の向いにある建物はお店なのだ。1階には誰もいないけど、奥にある階段で2階に上がると、主人らしき老人が立っている。店が営業していないのには、何やらワケがありそうだ。とりあえず老人の話をきいてみよう。



⑧立て札をチェック

エンドールにある立て札は、ことあるごとに表示が変わるのだ。重要な情報が得られるわけではないけれど、時間の経過がハッキリとわかるので、こまめにチェックしてみるとおもしろいぞ。いったい何パターンあるのかな。



⑦コロシアムへ

城門の左右にある扉は、ご存じの通り、コロシアムへの通路の入口になっている。ただ、始めのうちは、コロシアムでは何も行われていないぞ。そして、トルネコがあることをすると、盛大な催しが開かれるのだ。



⑨金持ちの家

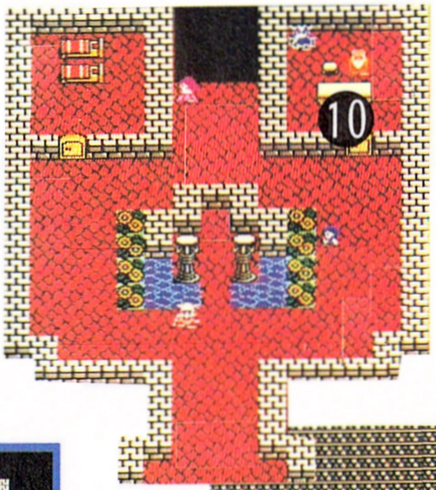
ここエンドールには、古くからお金持ちの一家が住んでいる。何でもご主人は、変なものばかり買い集めているというのだが…。珍しいアイテムでも持っているというのだろうか。とにかく話を聞いてみる価値はありそうだ。



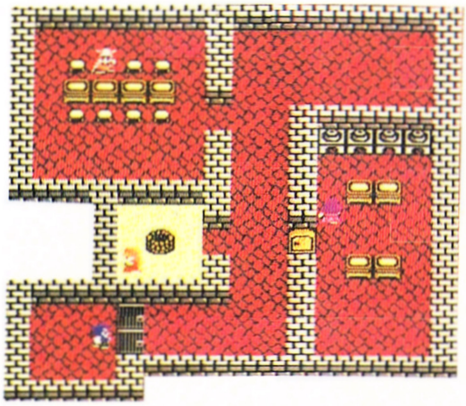
エンドール城内

地下1階、地上3階建てのエンドール城。今後の目的を知るうえで、お城にいる人々の情報は貴重だ。と、その前に、到着したら真っ先にやらなければいけないことがあったハズ。ちなみに、王様は2階にいるぞ。

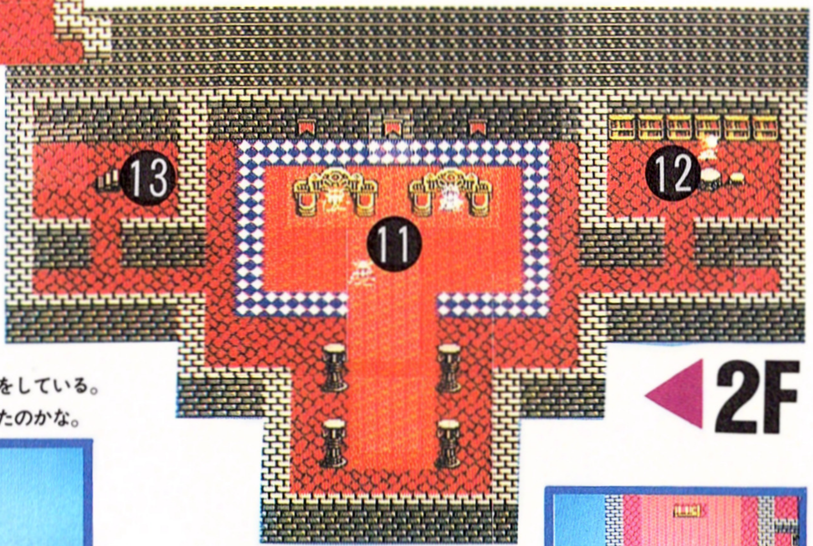
◀1F



▶B1F



◀2F



⑩武器で悩む兵士

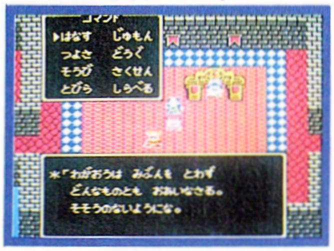
豊かな国というわりには、けっこう情けない武器を使ってるんだね。どうやら、早くももうけ話がまいこんできそうな感じだぞ。でも、これだけじゃまだ、どうすればいいのかよくわからないよね。



←戦争でも始まったら、ひとたまりもないぞ

⑪2階は王様の間

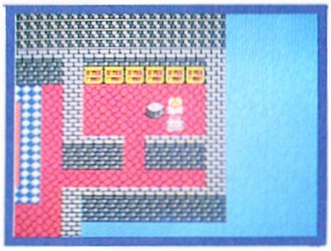
城の2階には王様とお姫様がいる。エンドールに着いたら、なるべく早めに、王様と話をしよう。次なる展開がきっと見えてくるハズだ。



↑今回は、王様の役目がけっこう重要なのだ。こまめに訪れて話を聞くように

⑫調べ物をする学者

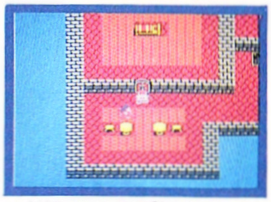
本棚とテーブルの間を往復して、学者が調べものをしている。何か重大な秘密でもわかったのかな。



↑そんなに熱心に、いったい何を調べているのだろう。なんとなく気になるよね

⑬3階は王様の寝室

階段を上がると、そこは王様の寝室だ。遠くには、いくつもの宝箱が見えるぞ。ただ、王様の寝室に入るためには、カギが必要。今のところは、あきらめて帰るしかないね。

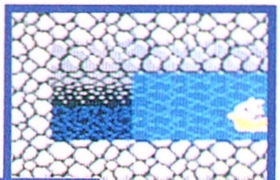


↑寝室の奥には宝箱も置いてあるけど、カギがないと中に入れない

女神像の洞窟

幻のアイテムを探し出すのだ

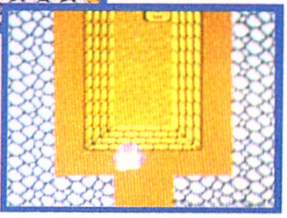
エンドールで聞いた幻のアイテムが眠っている、地下4階の洞窟だ。内部のつくりは簡単だし、それほど広くもない。ただ、大がかりな仕掛けがあって、それを使わないと宝箱がとれないようになっているのだ。また、洞窟内に出現するモンスターは、地上より格段手強い。スコットとロレンスは忘れずにつれていこう。



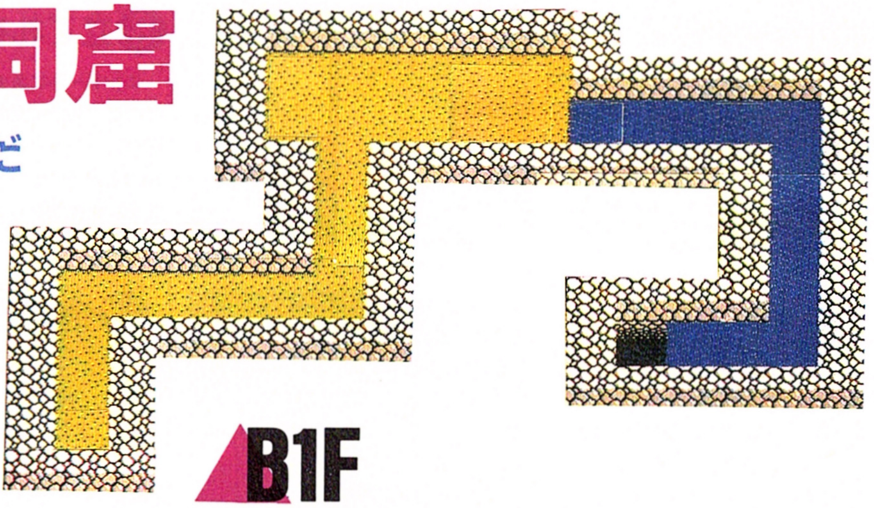
➡地下1階にある穴からは、地下3階まで一気に降りることができる。ただ、1度降りると、仕掛けを作動させるまでは戻れないのだ



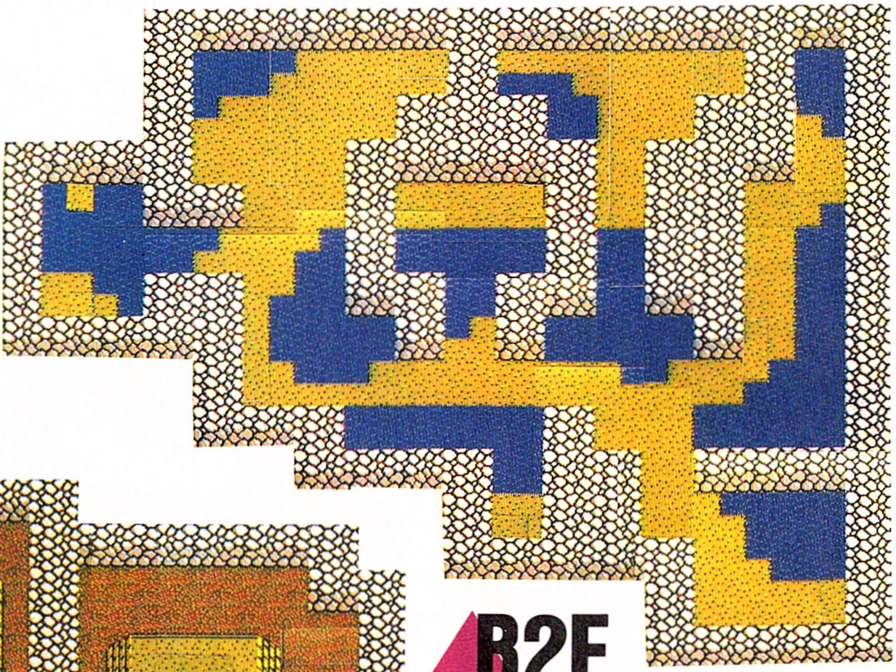
⬅手前にある階段で地下2階に降りても、大きな水たまりがジャマをして、先に進んでいくことはできないぞ



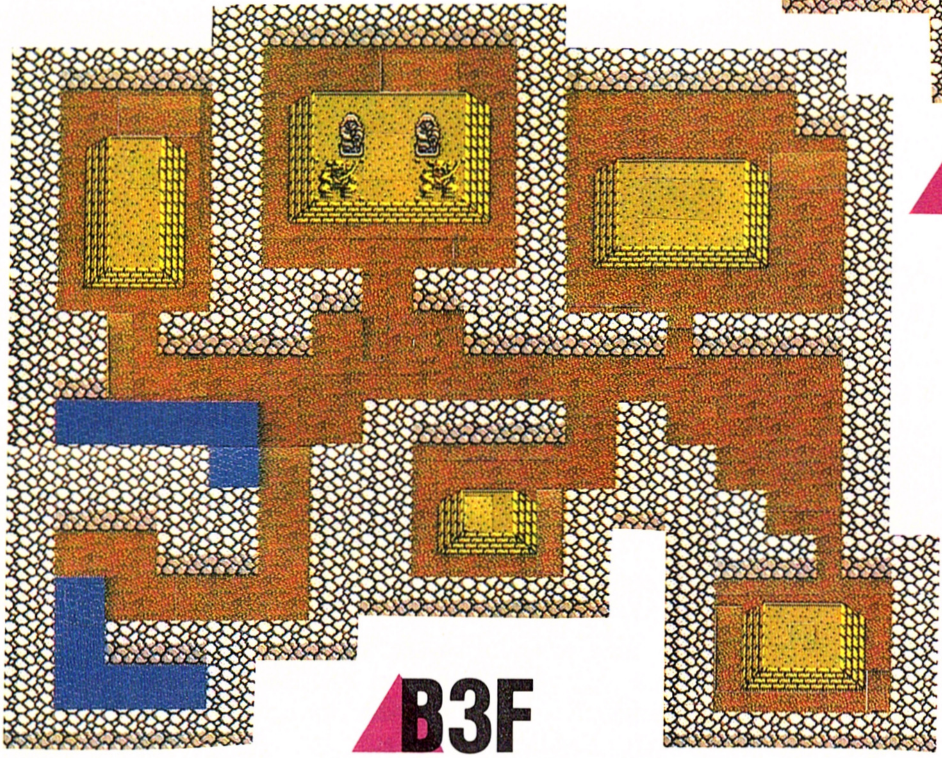
➡地下3階には、台状になっている部分が多く、始めの段階ではすみずみまで調べることができない。まずは仕掛けを探すことが先決



B1F



B2F

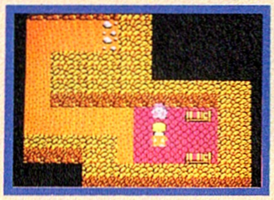


B3F

エンドール東の洞窟

行き止まりになっているのはナゼ?

女神像の洞窟へと向かう途中に、ポッカリと口をあけている洞窟。ところが、中に入ってみると、途中で行き止まりになっている。洞窟を掘っている最中に、何らかの理由で工事が中止されてしまったらしいのだ。



➡洞窟の中には、1人の老人が住んでいる。どうすれば洞窟が開通するのか、話を聞いてみよう

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

ドラクエの真実の姿が見えない社会現象 ラーの鏡でも使えたら判ってもらえる？

DRAGON QUEST IV 友の会

ドラクエの社会現象について

ドラクエ発売とともに様々な事件が起こっています。いいことならいいんだけど、悪いことが多くありません？　独占禁止法にひっかかったり、放火事件やひったくり…。ドラクエが有名になるのはうれしいけど、これじゃあ…。

でもこういう悪いことをする人がドラクエを楽しんでる姿ってこっけいだと思いませんか？　正義の勇者を悪い人が演じてるんだもん。ドラクエを愛しすぎてやっちゃう行為かも知れないけど、やっぱりドラクエはみんなで楽しくやりたいよね。ゲームをプレイする人の中に悪い人はいてほしくないと思います。だってゲームの中ではみんなが正義の勇者になれるのだから。

No.0202　千葉県・魔呼

ほかにもイカリのはがきがたくさん届いています。

テレビは何も知らないくせに

先日某番組で「兄弟がドラクエⅣをめぐってケンカをし、あげくの果てに家に放火」という事件を目にしました。この時の司会者やレポーターの言った言葉が妙に腹立たしいのです。

その言葉というのが「売れるのがわかっているのだから発売方法を考えるべきだ」とか、何を根拠にか「発売本数を限定して、人気をあおっているのでは？」ともいっておりました。こういう事件がなかったらドラクエのことさえ知らなかった人達がメーカーさんの苦労も知らないでよく言うよなあ…と腹が立ってしかたありませんでした。

Ⅲのときは平日だったので社会問題にまでなりました。Ⅳはそれを考慮して延ばしに延ばし、やっと発売できたというのに。130万本のソフトをどうやって通販しろというのでしょうか。

No.0207　大阪府・平新一

通販するにも問屋サイドの問題だってあるわけだから…。

Ⅳをプレイした感想です

まず、Ａ１の戦闘は想像していたよりも使いやすいですね。一回の戦闘が楽になった分、謎解きに専念できます。戦闘シーンのコマンド入力直後の間はＡ１の思考時間なんでしょうね。別に気にしてないけど。

それから、『ロトシリーズ』の頃に比べて随分人間関係が深くなりましたね。最後に一言。この『Ⅳ』確かに『ドラゴンクエスト』でしたね。あ、意味の判らない方は気にしないでください。

No.0148　神奈川県・かるなばる

ははは、確かにドラゴンクエストだ。そりゃそーだ。



◀No.0460 宮城県・シヴァ

エンディングのこと

２月19日、買ってから１週間と１日で、ついに平和がもどりました。そしてあのラストシーン…。あれだけ友情を描いたエンディングは前作には見られなかったので、思いっきり感動してしまいました。欲をいうならホイミンやオー〇〇たちの後日談もやってほしかったのですが…。

No.0298　東京都・船津歩

意外とⅤに出てくるのかもしれないよ。（ウソ）

これがドラクエ？

堀井さんともあろう人が…という感想ですね。堀井さんのみならず、制作スタッフすべてが「これで行こう、これで行きたい」と言った結果のでしょう？　まさか「こんなとこかな」でGOサイン出したとは思えないし…。

ドラクエだけはこっちの方面に行って欲しくなかったという方向に向かってまっしぐら、というソフトでした。あれよあれよ、そんなまさかの連発でしたよ。このソフトからは何のイマジネーションも沸きません。確かにグラフィックも素晴らしいし、ストーリー性も他のソフトに比べたら、まだまだ追随を許してなんかいませんけど。ドラクエたるもの、それだけじゃドラクエには成り得ないということを全国数百万のユーザーは誰もが感じているでしょう。

これじゃあＦＦと同じじゃないですか…。何がどうだからよくなかったのかは追ってまた書きます。

No.0035　千葉県・松川由美

４人目の人物がころころかわるし死んじゃうしね。



◀No.0149 東京都・ばくはつ五郎



◀No.0459 東京都・素由浜とあ



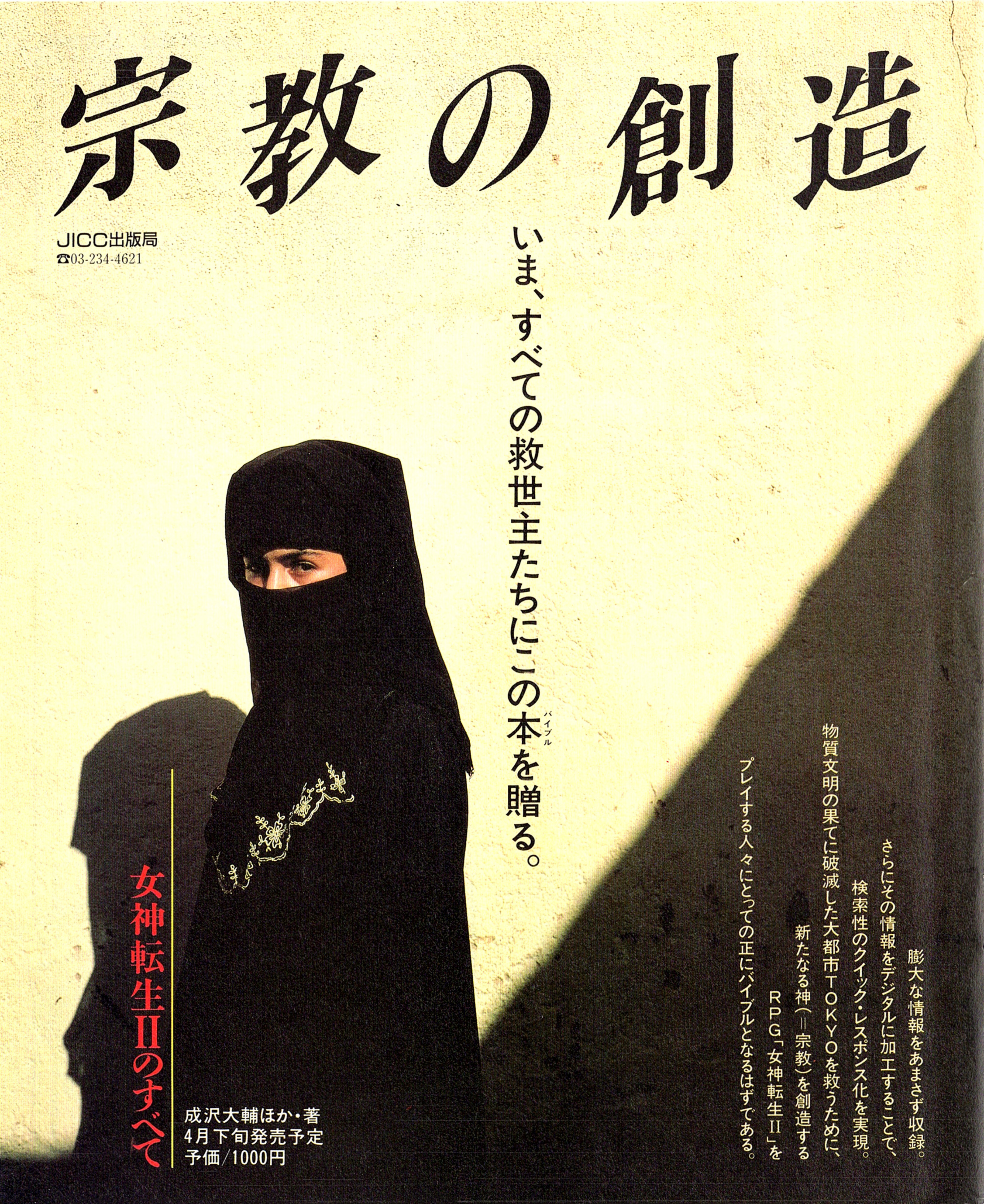
◀No.0435 東京都・かわい藍

ドラクエに関する意見はこちらへ!!

そろそろドラクエⅣが買えないって叫んでた人も、買えたのではないでしょうか。プレイしてみた感想はいかがですか？　ドラクエⅣのココが好き、ココがキライという意見を理由つきで叫んでみましょう。きっと同感してくれる人がいるはず。掲載される基準というのは特にありません。会員番号を持ってない人もゼヒどうぞ。



◀No.0011 北海道・みんと★E



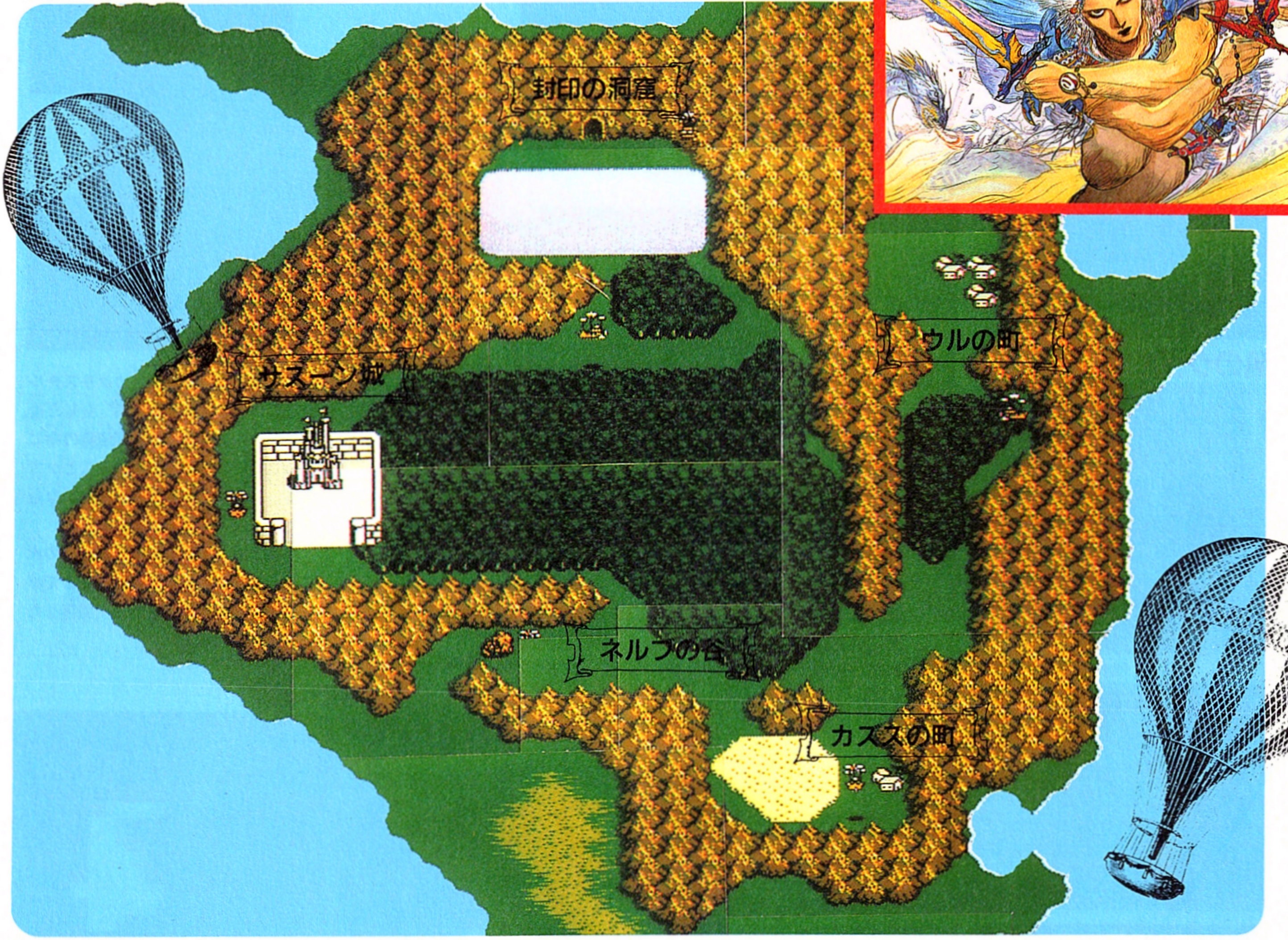
宗教の創造
JICC出版局
☎03-234-4621
いま、すべての救世主たちにこの本(バイブル)を贈る。
女神転生IIのすべて
成沢大輔ほか・著
4月下旬発売予定
予価/1000円
膨大な情報をあまさず収録。
さらにその情報をデジタルに加工することで、
検索性のクイック・レスポンス化を実現。
物質文明の果てに破滅した大都市TOKYOを救うために、
新たなる神(=宗教)を創造する
RPG「女神転生II」を
プレイする人々にとっての正にバイブルとなるはずである。

ファイナルファンタジーIII

■スクウェア■4月27日発売■¥8400(税抜き)■4Mバッテリーバックアップ付



それは祭壇の洞窟から始まった!
そしてウルの町、カズスへと進んでいく
今回はFFIII序盤カナーンまでの道のりを
発売にさきがけて攻略するぞ!



ある日、全世界をゆるがす大地震が起こり、世界の光の源であるクリスタルは地中深く埋没してしまった。

そして光を失った大地には、魔物が生れ、世界は荒廃しすさんでいった。

しかし、わずかな希望が世界には残されていた。

やがてこの大地に光をとりもどしてくれることになる4人の少年たちが、辺境の町ウルで、長老トパパに育てられていたのである。

4人は地震でできた洞窟にやってきた。好奇心いっぱい探検気分である。

それが、世界に光を導く冒険のスタートとなった。

こうして、4人はウルの町を離れ、クリスタルを求めて未知の世界へと旅立つ。

さて、今回は祭壇の洞窟からウルの町、カズス、サスーン城、そして序盤のハイライト封印の洞窟へと歩を進めていくことになる。そしてネルブの谷からカナーンの町までが今回紹介する行程だ。

まだまだ、序盤ではあるが、すでにカヌーや飛空艇を手にいれたり、サブキャラのサラ姫に会ったりと大きなイベントが目白押し。

また、ジョブチェンジもスタート直後から行うことができるので、自分がベストと思うパーティを組んで進んでいける。このジョブチェンジも先々さまざまなイベントに影響してくるので人人の話を参考にしながら組み直すことも必要となってくるだろう。

スタートから波乱万丈なのだ!



祭壇の洞窟

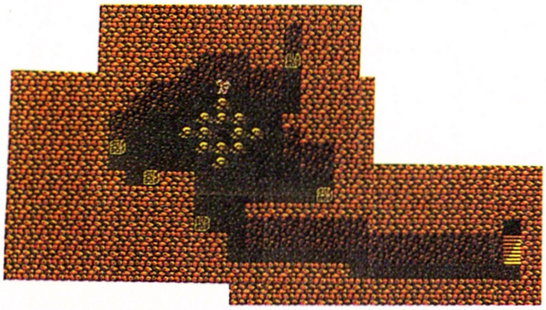
ウルの町の北にあるのが祭壇の洞窟だ。この洞窟はいわくがある洞窟だが、中には宝箱がたくさんあるので一度は探検してみるといい。そして、がいこつにかこまれるように開いている穴に飛び込んでみると、そこは…、意外な場所が目の前に広がるはずだ。

そしてその奥にクリスタルが！このクリスタルを発見することになってジョブの数も増えていくんだ。

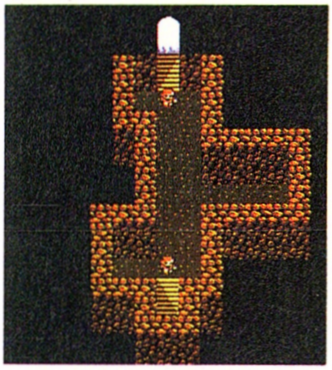
スタート時点ではみんな半熟のたまねぎ剣士。だから、戦闘でキャパシティーを増やしてはやくジョブチェンジをするんだ。ちなみに最初にチェンジ可能なジョブは戦士、モンク、白魔道師、黒魔道師、赤魔道師だ。

この洞窟はウルの町で装備を整えてから来てもいいぞ。

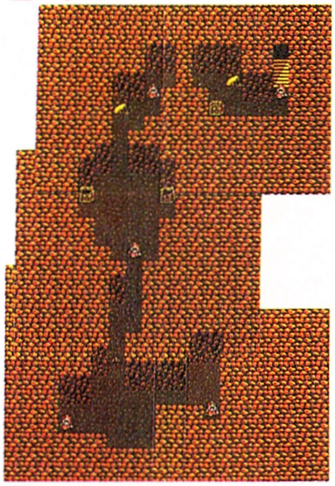
B2



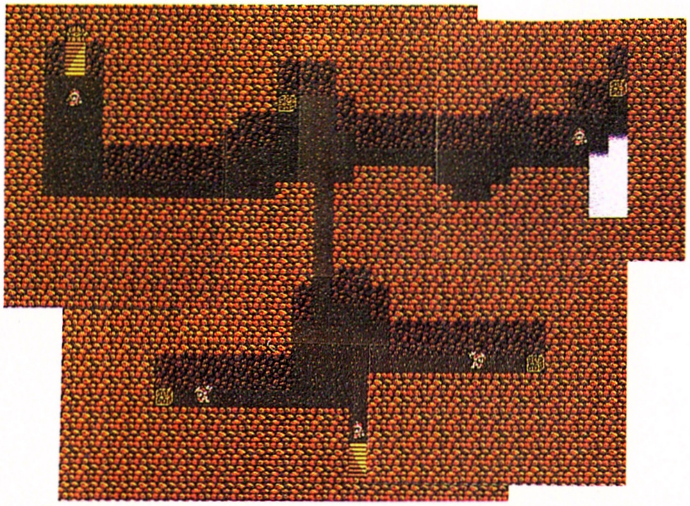
B1



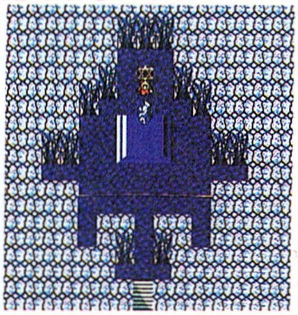
B4



B3

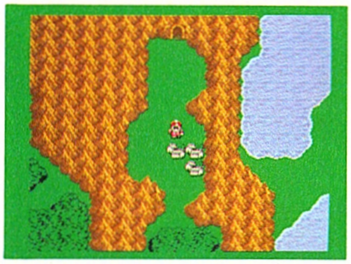


風のクリスタル



この洞窟にあるのは風のクリスタルだ。このクリスタルと“話”をした後、クリスタルの後ろにある魔法陣の中に入ることによって地上へ戻ることができる。いわばワープゾーンみたいなものだ。

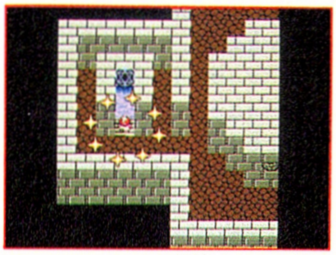
それからこの洞窟の中にある泉の水を飲むとHP、MPが回復するのでポーションは使わず水を飲んで回復したほうが得なのだ。



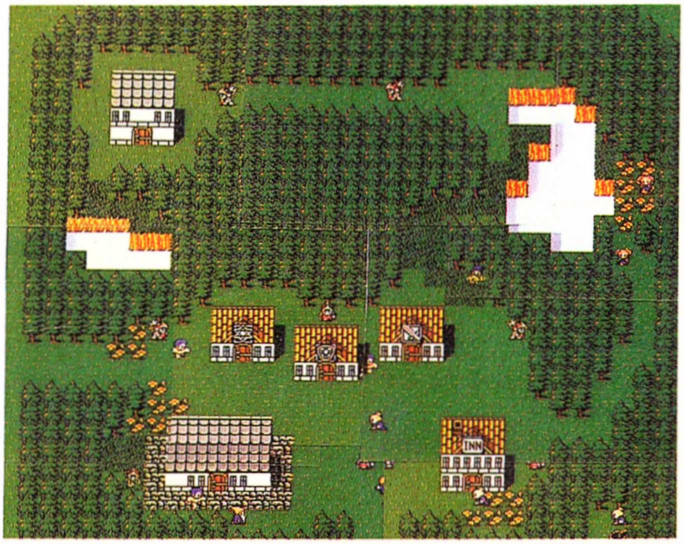
ウルの町

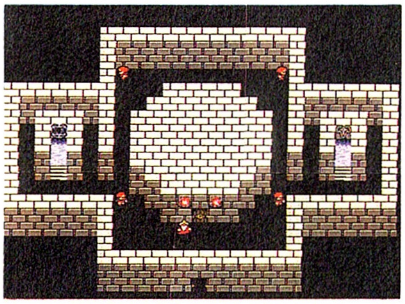
この町でまず行くところがトパパの館だ。ここで、4人が選ばれた者であること、そして冒険の目的を聞かなければならない。またこの館内の左右に生き返りの泉と、回復の泉があるのでおおいに利用しよう。

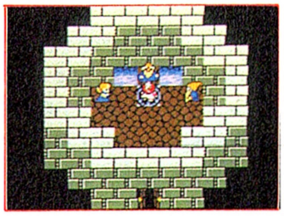
さてこの町には多くの人がすんでいる。情報は多いにこしたことはない。全員に話しかけるようにしたい。さらに、町の奥にある家の中にはかくし部屋まで存在しているのだ。ただし、そこへいくまでに町の中といえどもモンスターが出現するので、その前にショップで武器や防具、魔法を買って装備を整えておくように。もちろん、ジョブチェンジも。

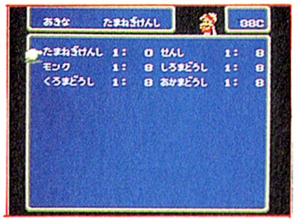


↑これがMP、HPを回復してくれる泉だ。タダなので大いに利用しよう

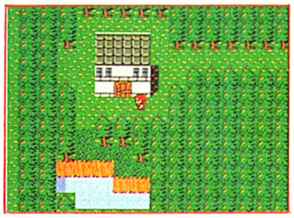








←とりあえず、これだけのジョブチェンジができる



←ここがかくし部屋のある家だ。町の北のはずれ

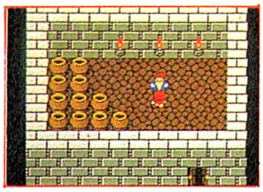
さて、この町でパーティの装備を整えるわけだけど、ジョブの選択、武器、防具の選択によってそれぞれかなり違ったパーティが出来上がる。とりあえずキャパシティーが許す範囲でたまねぎ剣士だけははやく変えてあげたい。

装備は右手、左手、頭、体、腕に武器、防具をつけるわけだけれど、ジョブによってつけられるものダメなものがあるので注意したい。

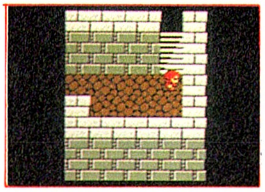
さて両手に何を持たせるかな。戦士の場合、剣と盾というのが普通の組み合わせだけど、攻撃力アップのため両手に剣を持たせてみるのもいいネ。

かくし部屋

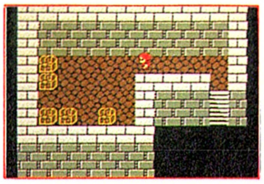
かくし部屋の中には宝箱がいっぱい。最初はお金もあまりないのでこれは助かる。このほかにも町の中にはアイテムがたくさんかくされているので、積極的に見つけてみるといいね。



←中にはじいさんがいる。まず話をしてみよう



←かくしとびらをとおってくるとここに出る



←そして宝箱が！中を開けてそれから装備を

武器屋

商　品	1(G)	4(G)	10(G)
ナイフ	20	72	161
ダガー	60	216	481
ロングソード	100	360	801
つえ	40	144	321
ヌンチャク	60	216	481

防具屋

商　品	1(G)	4(G)	10(G)
ふく	50	180	401
皮鎧	95	342	761
皮の盾	40	144	321
皮の帽子	15	54	121
銅のうでわ	80	288	641

道具屋

商　品	1(G)	4(G)	10(G)
ポーション	150	540	1202
めぐすり	40	144	321
どくけし	80	288	641

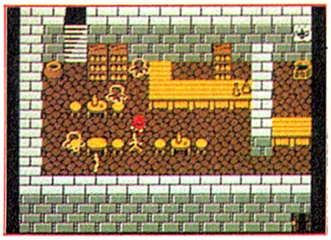
魔法屋

商　品	1(G)	4(G)	10(G)
ポイゾナ	100	360	801

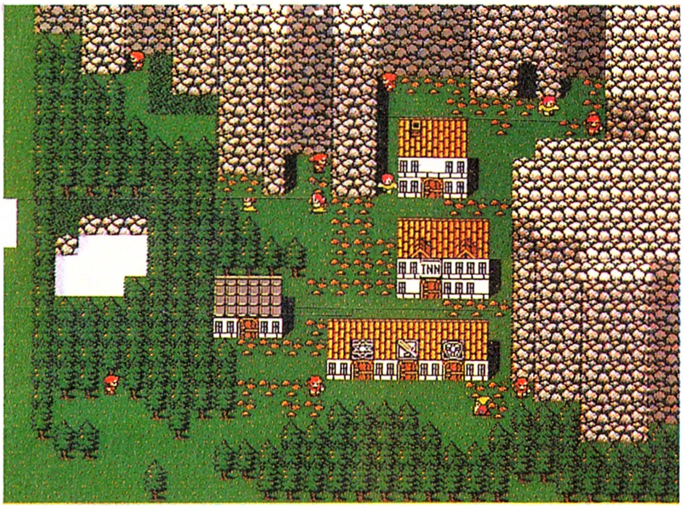


カズスの町

この町の住民はのろわれていて幽霊のような姿で、ショップでアイテムなどを買うこともできない。宿屋で話を聞いてみると、封印の洞窟に封じこめられていたジンが大地震によってよみがえり、町の人々にのろいをかけたということだ。さらにそのジンを倒すにはミスリルが必要であり、ミスリルの指輪はサスーン城のサラ姫が持っていることなどを聞き出すことができるはずだ。そしてシド翁さんから「飛空艇」に関する情報も仕入れられるのだ。



↑町の中の人々はみんな幽霊にされてしまっているが話はできるのだ



武具屋

商　品	1(G)	4(G)	10(G)
ミスリルロッド	400	1438	3204
ミスリルナイフ	500	1797	4004
ミスリルソード	500	1797	4004

防具屋

商　品	1(G)	4(G)	10(G)
ミスリルアーマー	350	1258	2803
ミスリルの盾	180	647	1442
ミスリルのかぶと	130	468	1042
ミスリルのこて	120	432	961
ミスリルのうでわ	120	432	961

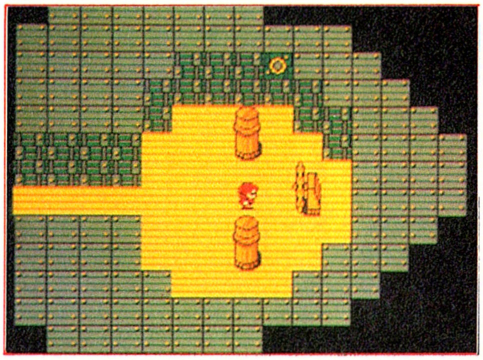
魔法屋

商　品	1(G)	4(G)	10(G)
ファイア	100	360	801
ブリザド	100	360	801
スリプル	100	360	801

道具屋

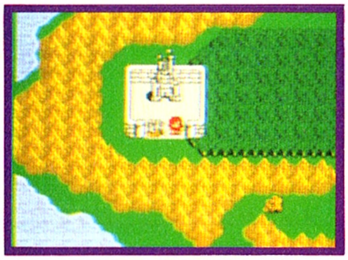
商　品	1(G)	4(G)	10(G)
ポーション	150	540	1202
めぐすり	40	144	321
どくけし	80	288	641

飛空艇内部



ＦＦⅢでは飛空艇の内部へ入って操舵まで進んで発進という凝った趣向がなされている。飛空艇内部にもいろいろあってちょっとした作りとなっている。

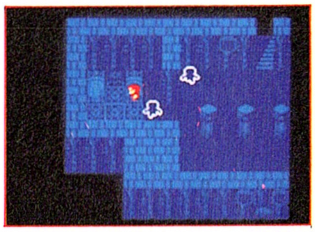




サスーン城

サスーン城内の人々ものろいにより幽霊と化している。王様に会って話を聞くと、ジンは封印の洞窟にいるがミスリルの指輪がないと封印することはできないという。しかし、この城にはサラ姫の姿が見えない。

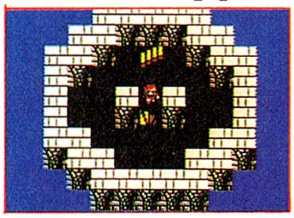
そこで、4人はサラ姫を探してジンを封印すべく、封印の洞窟へ向うのであった。ここでアンデッド系モンスターの弱点を聞くことができる。ヤツらは白魔法ケアルに弱い。そこで白か赤魔導師にジョブチェンジしよう。



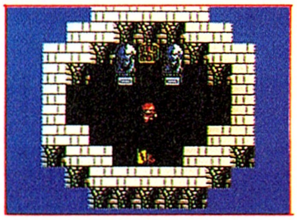
←ベッドで体力回復をしよう

左の塔

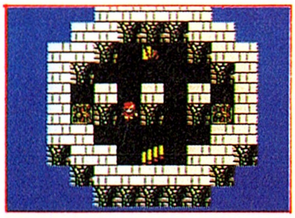
4F



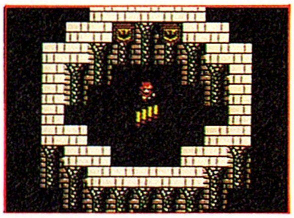
3F



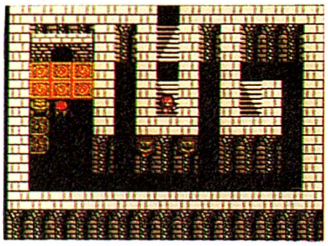
2F



1F

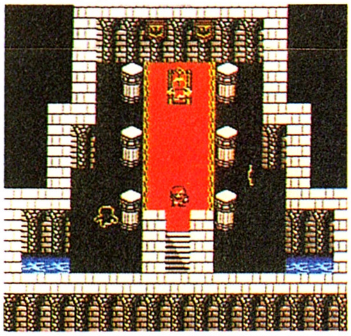


4F



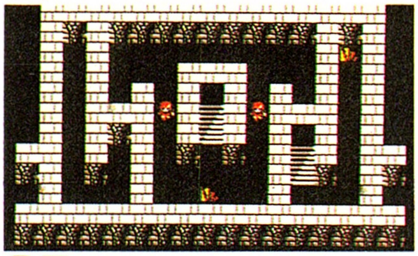
↑このフロアにくるにはかくし通路をさがさなければならない。さてどこにあるか!?

王の間



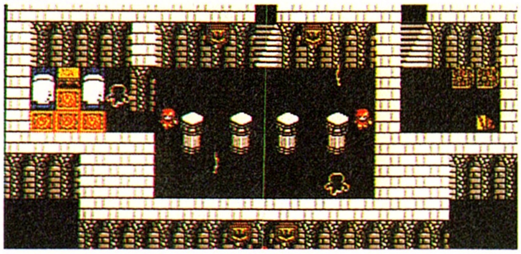
↑ここが最上階の王の間である。幽霊の姿をした王様をもとの姿にもどしてあげよう

3F



←一見なんのへんてつもない空間なんだけれど、実はこのフロアには重大な秘密がかくされている

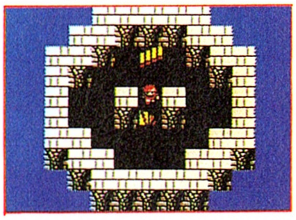
2F



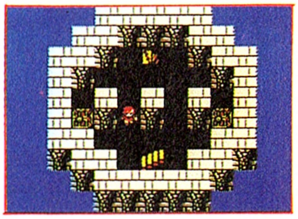
←左にはベッドが右には宝箱がある。ベッドは無料でＨＰ、ＭＰを回復してくれる

右の塔

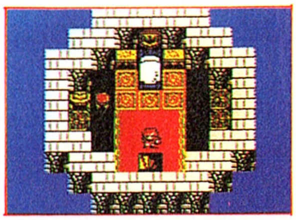
4F



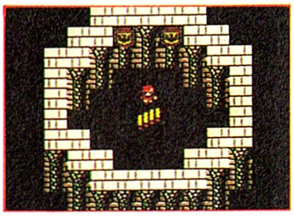
3F



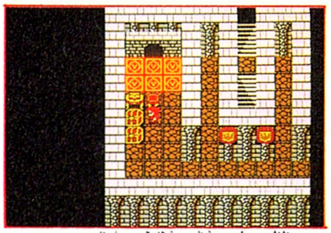
2F



1F

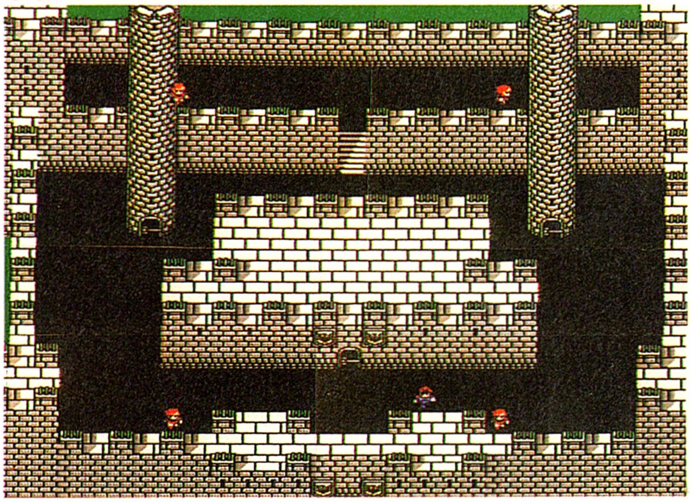


宝箱がいっぱい



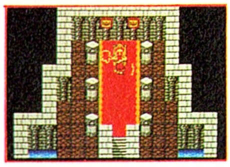
サスーン城は左右に塔を持つ大きなお城だ。そして城内、塔内には宝箱がいっぱいだ。かくし通路もあるので、それらを発見して宝箱からアイテムを１つでも多く取り出して、洞窟への準備にしたい。封印の洞窟にかならず必要なアイテムも含まれているので、くまなく回るようにしよう。

1F





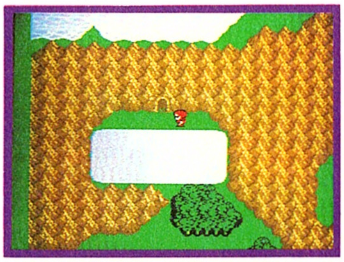
←カズスの町同様に城の人々も幽霊にされてしまっている



→王の間の王様もご覧のとおり。王様の願いをかなえるんだ



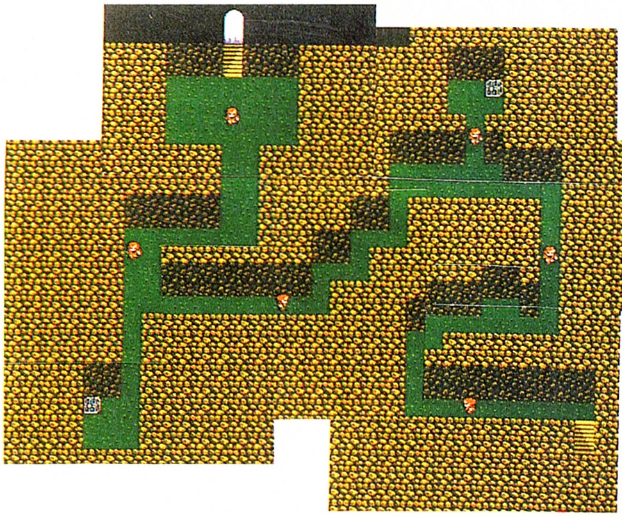
←この幽霊の原因であるジンを探し出さなければならない



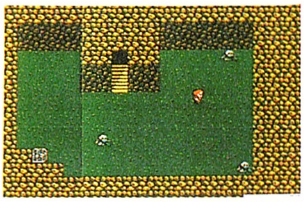
封印の洞窟

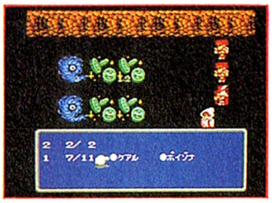
この洞窟の中にサラ姫とめざすジンがかくれている。出現するモンスターはアンデッド系なので、ケアルの使い方がポイントになる。ケアルが体力回復に使えないので、ポーションは多めに持っていったほうがいいぞ。

B1



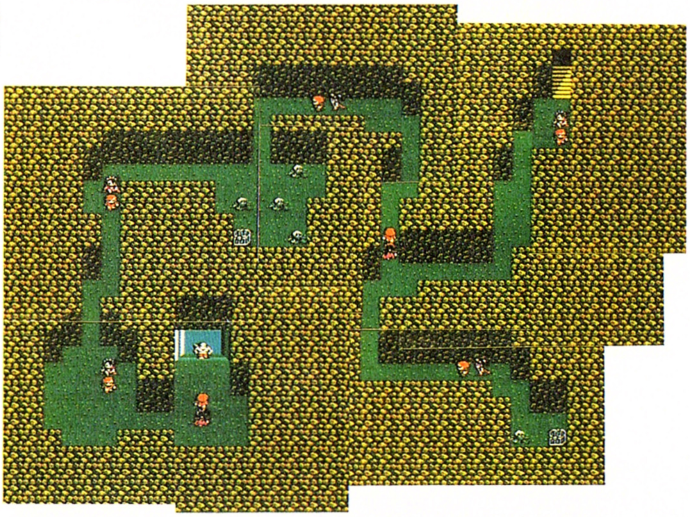
B2





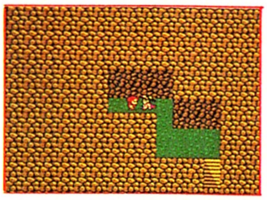
←封印の洞窟内はアンデッド系モンスターばかり

B3



サブキャラサラ姫登場

地下2階へ降りていくと行き止まりになってしまう。しかし、このどこかにかくし通路へのスイッチが隠されている。これまで情報収集をしっかりやっていればわかるはずだ。そして、その通路をとおっていくとそこにサラ姫がいる。彼女と話をするとジンを倒しにきたが、魔物に行く手を塞がれているという。そこで、ミスリルの指輪を持つサラ姫がパーティに加わり、いっしょにジンを倒しにいくことになる。



←かくし通路をとおるとそこにサラ姫が！



←サブキャラはステータス画面右下に表示

サスーン城

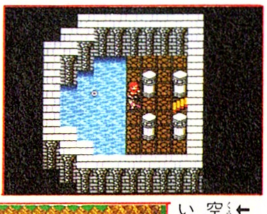
ジンを封印することができるとサラ姫とともにサスーン城へワープする。すると幽霊だった人々はみんなもとの姿にもどっていた。感激した王様はカヌーをくれる。これで、封印の洞窟の入口におきっぱはしになっている飛空艇を取りにいくことができるのだ。それは、サラ姫との別れのときでもあるのだが。



↑ジンを封印して王様のところへ行くと王様はカヌーをくれるのだ



→ジンとの戦いに勝って封印すると王様は元の姿にもどる



→サラ姫はジンを封印して指輪を泉に！



←サラ姫は右塔の最上階に。別れのあいさつをしよう



←カヌーを使って飛空艇を取りに行こう。いよいよ空の旅だ

カズスの町とネルブの谷

やはり幽霊にされていたカズスの町の人々も元の姿にもどっていた。次に進むのはカナーンの町なのだが、ネルブの谷に大きな岩があって、飛空艇をもってしても越えることができない。そこで、このカズスにある鍛冶屋で、飛空艇を改造してもらうことにする。これで、この大岩の外の世界へ進むことができるはずだ。





→カズスの町の人々の姿も元にもどってみんな喜んでいる



←そして新しい情報が聞けるのでみんなに話かけるんだ

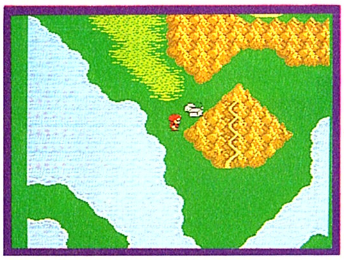
↑ネルブの谷の大岩をなんとかしないと！



→この大岩は飛空艇でも越えられない



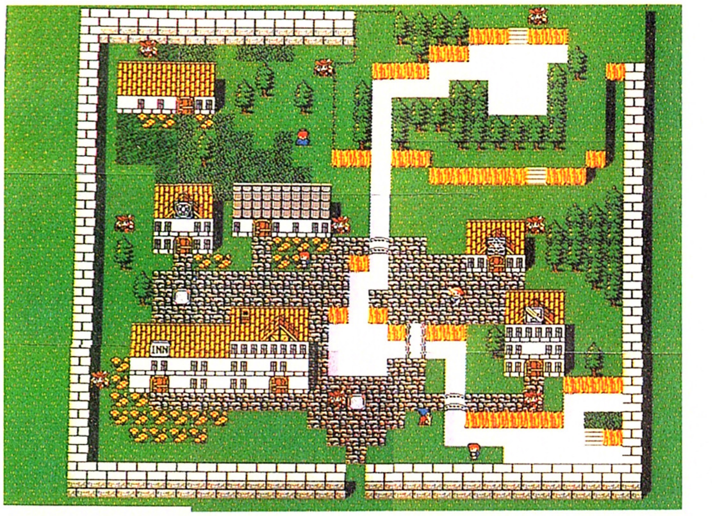
←改造飛空艇で大岩を⁉ そして外の世界へ進む



カナーンの町

カナーンの町へ入ると、いろいろな新情報を得ることができる。その情報を総合すると南の森の中に小人の町があるという。そして昔この町を訪れた魔導師がこの町のどこかに魔法の薬草をかくしたらしいこと。さらにミニマムの魔法を使うことによって、自由に小人になれるということ、その魔法をデッシュという者が持っているらしいことなどだ。それからこの町には踊り子がいて、じょうずな踊りを披露してくれるので1度みてみるといい。

あちこち歩いて話してみると、デッシュという人物が大きなカギを握っていることがわかる。まず彼を探しにいくことにしよう。



武器屋

商品	1(G)	4(G)	10(G)
ミスリルロッド	400	1438	3204
ミスリルナイフ	500	1797	4004
ミスリルソード	500	1797	4004

道具屋

商品	1(G)	4(G)	10(G)
ポーション	150	540	1202
めぐすり	40	144	321
どくけし	80	288	641

魔法屋

商品	1(G)	4(G)	10(G)
ケアル	100	360	801
サンダー	700	2516	5606
ポイズン	700	2516	5606
ブライン	700	2516	5606

防具屋

商品	1(G)	4(G)	10(G)
ミスリルアーマー	350	1258	2803
ミスリルの盾	180	647	1442
ミスリルのかぶと	130	468	1042
ミスリルのこて	120	432	961
ミスリルのうでわ	120	432	961



←カズスの町で会うシドじいさんをカナーンまで連れていってパーティにくわえる



↑デッシュという人物がカギを握る

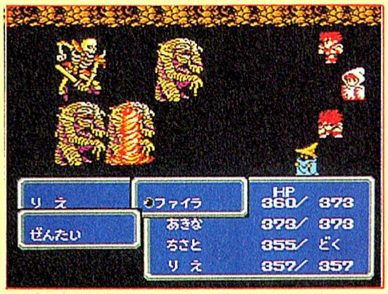
そしてカナーンの外へ



カナーンの宿屋の娘に話しを聞くと、どうやらデッシュなる人物は竜が住むという南の山にいってしまったらしい。そこでパーティもその南の山めざして、進むことになるのだが。

その前にこのカナーンの町で装備とジョブの再点検をすることにしよう。不必要な武器やアイテムを持っていることもある。いらないものは売ってしまい、必要なものだけ調達することにしよう。武器や魔法も高級なものが使えるようになっているはずだから、最良の武器、防具、魔法を装備するようにしたい。さて南の山へ向うと頂上からバハムートが飛来してきた。風雲急を告げているぞ。

戦闘について



↑黒魔法ファイアを使った瞬間だ。敵によっては魔法が絶大な威力を発揮することがあるのだ



↑数が多い場合、効率を考えた戦法をとらないとダメージが大きくなるのだ



↑敵を倒すとレベルやお金の他に各種ステータスもアップしていく

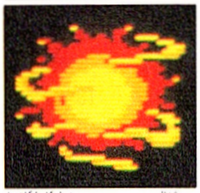
戦闘シーンはＦＦⅠ、Ⅱと比べてかなり改善されている。通常攻撃にスカがなくなって、必ず敵を攻撃できるようになったからだ。(魔法はスカあり)

さて、攻撃方法はモンスターによって変わってくるので、敵を見極めて攻撃するようにしたい。敵の弱点は町の情報から得られることが多い。たとえばアンデッド系モンスターは白魔法ケアルが有効であるし、白魔法エアロは風を操り相手を傷つけるという。この魔法は空を飛ぶモンスターに有効だ。

また、敵の不意打ちをくらうと、戦闘シーンでモンスターとパーティの場所が逆になっての戦闘となる。まさに意表をつかれる感じで、この戦闘はパーティにとって危険なので、注意して戦いたいものだ。

ファイナルファンタジーIII・モンスターデータ集

レッドウィスプ



HP	34
特殊攻撃	
特殊防御	混乱
追加効果	
弱点	
ギル	18
キャパ	1

出現場所・サスーン城
弱いが、特殊防御の混乱を発揮されるとつらい

ダークアイ



HP	38
特殊攻撃	20% ブライン
特殊防御	混乱
追加効果	
弱点	回復
ギル	20
キャパ	1

出現場所・サスーン城
特殊攻撃があるのではやめに倒したい

ゾンビ



HP	42
特殊攻撃	
特殊防御	混乱
追加効果	
弱点	回復
ギル	22
キャパ	1

出現場所・サスーン城
アンデッド系モンスター白魔法ケアルに弱い

マミー



HP	48
特殊攻撃	20% ポイズン
特殊防御	混乱
追加効果	
弱点	回復
ギル	24
キャパ	1

出現場所・封印の洞窟
アンデッド系、攻撃力がある。はやめに倒したい

スケルトン



HP	54
特殊攻撃	
特殊防御	混乱
追加効果	
弱点	回復
ギル	26
キャパ	1

出現場所・封印の洞窟
アンデッド系、特殊攻撃はないが攻撃力大

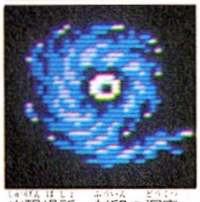
のろいのどうか



HP	35
特殊攻撃	20% にらみ(眠り)
特殊防御	
追加効果	混乱
弱点	回復
ギル	28
キャパ	1

出現場所・封印の洞窟
アンデッド系、魔法攻撃をしてくるので注意

ラルヴァイ



HP	38
特殊攻撃	20% ブライン
特殊防御	
追加効果	
弱点	回復
ギル	30
キャパ	1

出現場所・封印の洞窟
アンデッド系、目つぶし攻撃が得意だ

シャドウ



HP	65
特殊攻撃	20% ブライン
特殊防御	混乱
追加効果	
弱点	回復
ギル	32
キャパ	1

出現場所・封印の洞窟
アンデッド系、スケルトンの上位モンスターだ

レブナント



HP	70
特殊攻撃	
特殊防御	混乱
追加効果	
弱点	回復
ギル	34
キャパ	1

出現場所・封印の洞窟
アンデッド系、ゾンビの上位モンスターで強い

キラービー



HP	20
特殊攻撃	
特殊防御	
追加効果	毒
弱点	
ギル	12
キャパ	1

出現場所・フィールド
もっとも弱いモンスターでポイントかせぎ用

ウェアウルフ



HP	24
特殊攻撃	
特殊防御	
追加効果	
弱点	
ギル	14
キャパ	1

出現場所・フィールド
強そうに見えるが弱いのでポイントをかせごう

バーサーカー



HP	30
特殊攻撃	
特殊防御	
追加効果	
弱点	
ギル	16
キャパ	1

出現場所・フィールド
弱いが集団で出現すると手ごわい相手となる

ゴブリン



HP	5
特殊攻撃	
特殊防御	
追加効果	
弱点	
ギル	3
キャパ	1

出現場所・祭壇の洞窟
こいつは初期に出会うモンスターの1つ。弱い！

カーバンクル



HP	7
特殊攻撃	
特殊防御	
追加効果	
弱点	
ギル	5
キャパ	1

出現場所・祭壇の洞窟
このモンスターも練習用で弱いので戦って倒せ

アイファング



HP	8
特殊攻撃	
特殊防御	
追加効果	
弱点	
ギル	7
キャパ	1

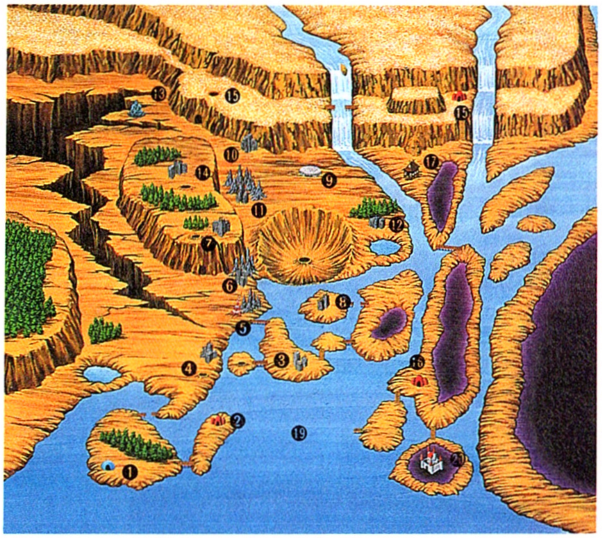
出現場所・祭壇の洞窟
たまねぎ剣士でも倒せる数少ないモンスターだ

スイスイ進める実用特集!!

デジタル・デビル物語 女神転生II

●ナムコ●4月6日発売●￥7800(税抜き)●カセット

文／成沢大輔



東京の各街
1京浜第3シェルター
2羽田　3有明
4品川　5芝
6六本木　7渋谷
8銀座　9後楽園
10池袋　11新宿
12上野　13東京大仏
14中野
15マンモンの門
16足立
17西新井大師
18夢の島　19ザラタン
20バエル城

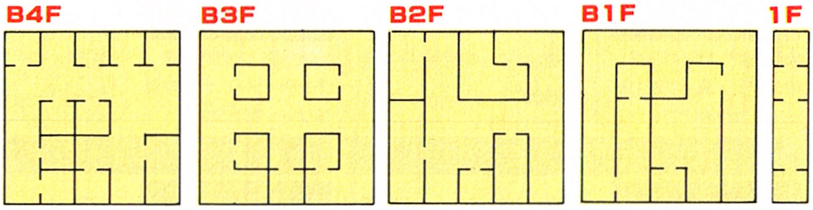
京浜第3シェルター　B1階にいる死人使い、ネビロスを倒し、地上へ出る。親友の彼女、ヒロコの場所を確認

パズスの命により、B1Fにいるネビロスを倒しにいく。その前にB4階をぐるっと回っておこう。兵隊や親友の彼女たちがいる。また武器庫でワルサーPPKをもらっておくことを忘れずに。B3Fには主人公と親友のHPを回復してくれる看護婦がいる。

ネビロスには徹底的に魔法をぶつけよう。



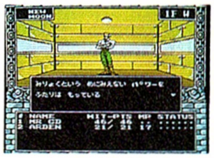
↑ミノタウロスのようにはいかない



羽田　回復の泉、邪教の館、チェックマンの利用。情報入手

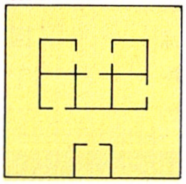
羽田にはチェックマンをはじめとする各種の設備がある。最初はここを拠点にしよう。

建物の中がダンジョンになっているが、ここには2つのメッセージと青銅の剣が入った宝箱があるだけだ。

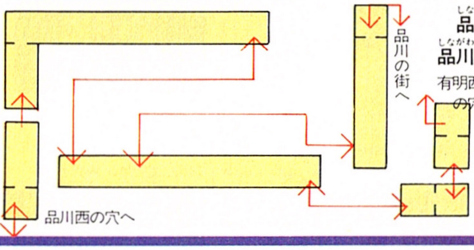


↑ようするに内部ステータスになってるのだ

羽田の建物



品川～有明間通路　ジャバウォークを倒し、指輪入手

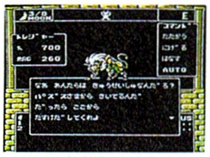


品川と有明をつなぐ通路だ。品川に立ち寄って、オルトロスを仲魔にしてから有明へ行こう。

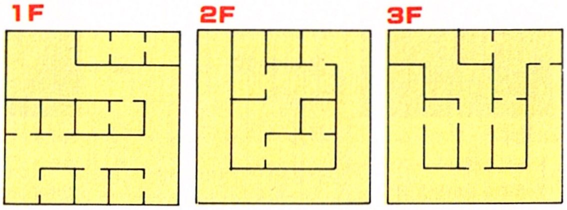
パズスのメッセージとジャバウォークが現れる。強いが倒そう。

品川　各種情報入手、メンズショップで防具の装備、ホテルプリンセスではガンショップとオルトロスに会って仲魔にする

羽田と違っていくつも建物がある。入ってみると情報がいっぱい。東京タワーの魔女のことや、プリンセスホテルにはオルトロスがいるだの、魔女はオルトロスをペットにしてるだの、思わずひるまされるようなことばかり。しかし、パズスの地下道でのメッセージに従い、プリンセスホテルへと入る。3階建てで、シェルターよりは複雑な構造だが、さほど広くなく、すぐ見つかるはず。見つけても戦ってはいけない。話しかければどんなレベルでも確実に仲魔になる。



↑あわれオルトロス。もちろん仲魔にする



有明　ギャンブルにハマる、情報入手、ジャンク屋の利用

ギャンブル場ではお金稼ぎにいそしもう。でもあまりやりすぎないように。

バーにいるヘルメットの男の情報で、東京の情勢がある程度はっきりする。



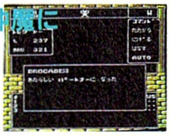
←スロットは「7」じゃなく「6」だ

芝　東京タワーで魔女との邂逅。パズスを信じる親友と別離、魔女が仲魔に

東京タワーに入るにはオルトロスを仲魔にして、結界を破らせなくてはならない。

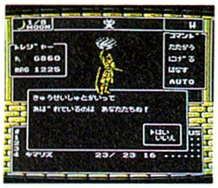
2階にウワサの魔女がいるが、いきなり戦っても絶対に勝てない。話しかけてみよう。

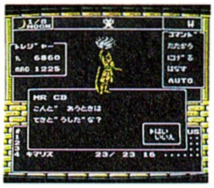
ここは序盤戦の山場。メッセージの応酬の後、魔女は仲魔に、親友は敵に…。

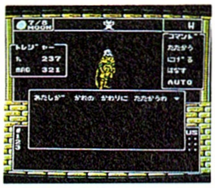


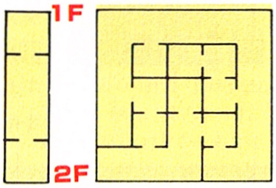
←親友は去り、魔女が加わった

→ようするに少女の言うことを信じ、親友とパズスから寝返るのだ









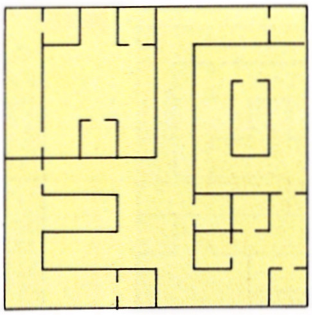
六本木

レディースショップで少女装備、重要目的情報の入手

バーにいる怪しい男からもらえる情報の「7つの星の力がこめられた7本のピラー」を集めることは東京での直接的目的なのだ。



←酔っぱらいではあるが、こんなとてつもないことを言う。侮りがたし！



悪魔についてちょいと考える

悪魔を倒せば当然、経験値がもらえるが、その値は一定ではない。主人公のレベルによって変わるのだ。レベル4のときと8のときに同じ悪魔を倒しても、もらえる経験値はレベル8の場合のほうが低くなるようになっている。だからレベルの低いうちに強い悪魔を倒せばがっぽりと経験値がもらえるのだ。

とはいっても無理に強い悪魔だけと戦ってもダメージが大きく、回復の泉で治療するだけで結構なマッカがかかってしまうこともある。あまりの無理は禁物、なのだ。

なお、渋谷のインテリジェントビルをクリアするとデビルアナライズができるようになる。新しい敵を倒したら、必ずチェックしよう。

渋谷①

街を支配する邪神バラムとの戦い、宝石入手とラグの店、ハチ公と謎の魔界、インテリジェントビル。すべきことは多い街だ

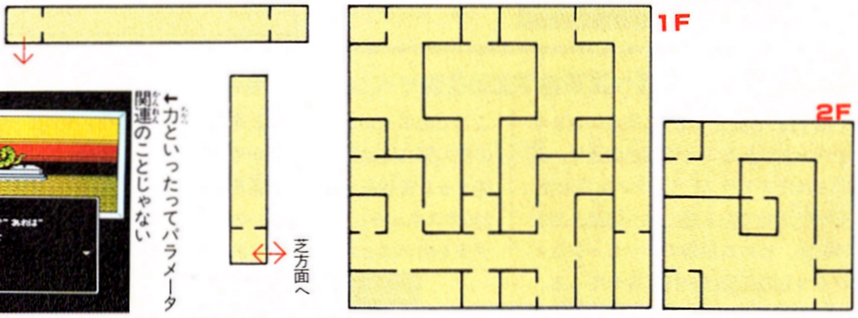
かいつまんで説明しよう。まずバラムだが、明らかに悪の存在なのにある条件がそろっていないと倒せない。ヒントは1階のどこかにある。2階にはあるイベントとラグの店、ジャンク屋がある。1階で手に入れたアメジストを持ってラグと会おう。



渋谷からは、魔界へ行ける。ナーガがいるぞ。



←力といったってパラメータ関連のことじゃない



銀座、後楽園方面地下道(丸の内線ルート)

とにかくやることだらけの銀座。前半の重要拠点だ

水のわりふを入手して銀座へとやってきた。街が広いからということもあろうが、とかく色々なイベントがある。

地上から順々に説明しよう。

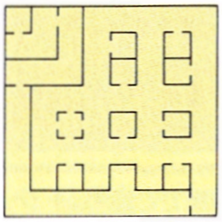
チェックマン、東京湾に突然できた謎の島、ザラタンに関する情報が2つ、東のはずれにある赤い建物は築地の本願寺だ。ここでは怪獣バジリスク退治を依頼される。

地下の説明に入る。

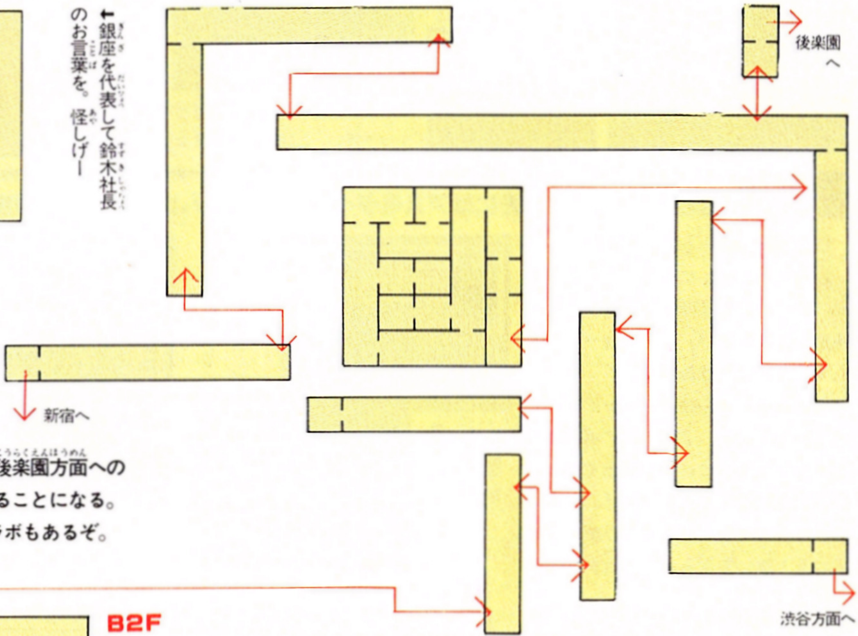
3つ入口がある。西側のビルはB1階分しかない(マップ右上)。ここには各種ショップとサイバネ研究所がある。中央にある2つの入口は両方とも下にあるB1階につながっている。この下B2階にはバジリスクがいる。またここから後楽園方面への通路が出ている。B3階には……この中央にはとんでもないものがいるぞ。

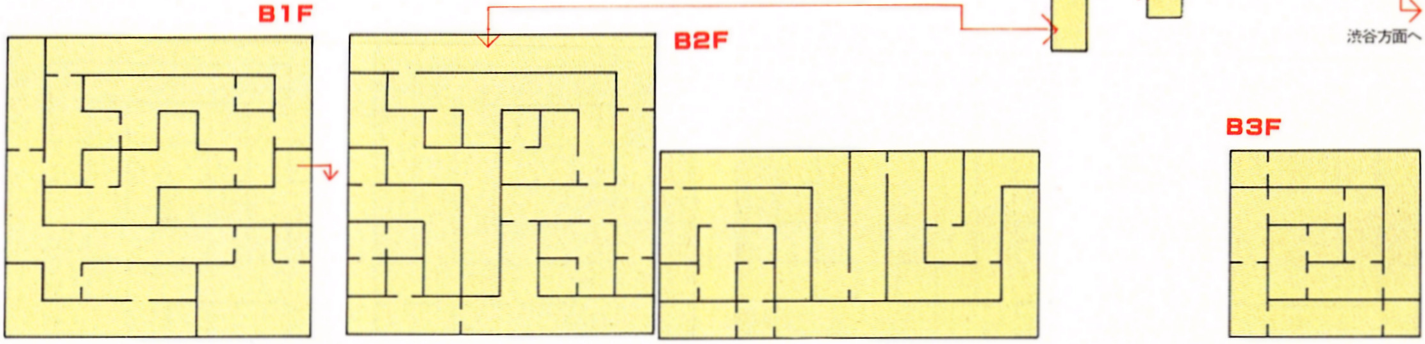
また、B2階には鈴木社長がいる。会っておこう。

B2階から出ている後楽園方面への地下道は何度も利用することになる。途中にはDr.バクタのラボもあるぞ。



←銀座を代表して鈴木社長のお言葉を。怪しげー





銀座、上野方面地下道(銀座線)

銀座からのもうひとつの地下道を通り上野へ。レオナルドのサバトに参加する

銀座B１階(中央にある入口の方)からは上野へ通じる地下道がある。ここは丸の内線とは異なり、途中にイベントはない。

上野はディーヴァ教の本拠地で、満月の日にはレオナルドのサバトが開かれる。参加するには逆さ十字が必要だ。サバトはレオナルドとの戦いである。敵はサバトマで敵を召還してくるのだ。

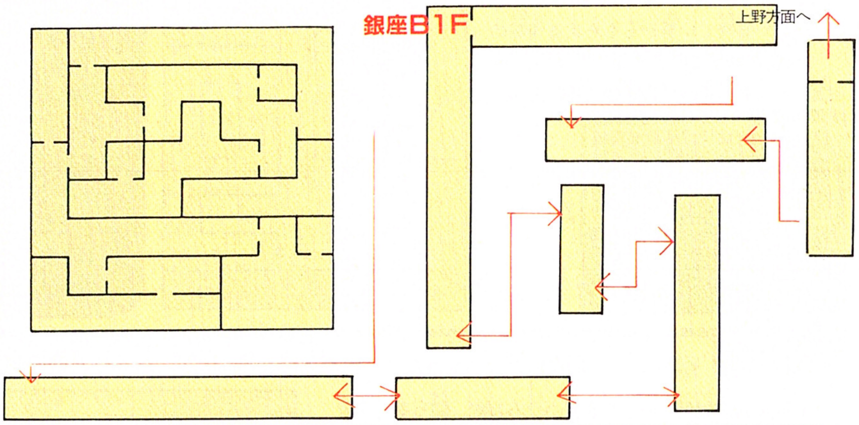
また、街中には西郷隆盛像と邪教の館(３身合体可能)がある。



➡断られたら、2Dを歩いて月を変えてから入る



⬆中央にいるのがレオナルド。なかなか不気味



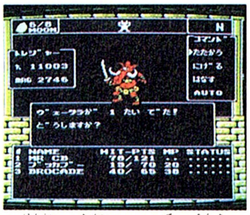
後楽園

後楽園へ至る地下道の各種イベント、街にも色々

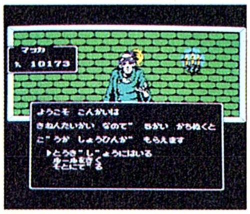
地下道（丸の内線）にはさまざまなイベントがあることは前述の通り。石にされたアトラス(ペトラノンで治療)、王城復活地である爆心地への道、親友の彼女、ヒロコ拉致のメッセージなどいくつもの新展開が押し寄せてくる。

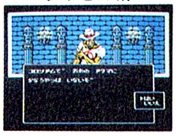
後楽園の街は有明と同様の歓楽街だ。

ここでのポイントは闘技場と悪魔使いの2つ。闘技場は記念大会とかで、５連勝すると賞品をくれる（５番目はＨＰ336のスキュラ）し、悪魔使いのヴェータラを倒せば土のわりふをくれる。



⬆本来は魔界だけに出る悪魔だから手強い。１体だから倒せる





⬇いいえにするとヴェータラとの戦いに

ギャンブルで大儲けする方法はあるか!?

女神転生の発売日である今日は４月６日。あさっての４月８日には桜花賞がある。本命はユキノサンライズ！　っとと、競馬ファンじゃないかたには何のことだかさっぱり分かりませんね。失礼しました。

で、このゲームでもゲーム内ゲームとしてギャンブル場がある。この必勝法についてご指南しよう。

ギャンブル場があるのは有明、後楽園、バエル城の３か所だ。種類は３つ、スロットマシン、回転する数字が５以上か未満かを当てるビッグ&スモール、そして相手が指定する３桁の数字を当てるコードブレイカーである。

スロットマシンはおいといて、ビッグ&スモールとコードブレイカーについて解説しよう。

ビッグ&スモールは前の出目が表示されるので、それを見てどっちが強いかを見る。連続して同じ方が出る傾向が強い。

コードブレイカーはメモを取ることにつきる。それだけで的中率がグンと上がるはずだ。

池袋

建物が2つ。小さい方にはアスモダイのメッセージ、大きい方は5階建てで強敵&トラップが待っている

後楽園から地上を歩いて行ける。

左の小さいビルには魔王アスモダイが「イザナミとイザナギは預かった。東京大仏まで来い」とメッセージを残している。これは後回し。

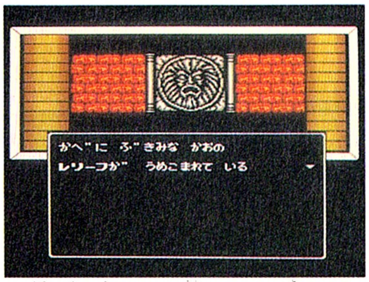
右の大きいビルはサンシャイン。でも５階しかない。２階にはアポリオンがおり、倒すとヒロコを救出できる。５階には顔のレリーフがあり、口の中には水星のピラーがある。だが、腕を入れると喰いちぎられる。治すには!?



⬅突然イザナギとイザナミのことが出てくる

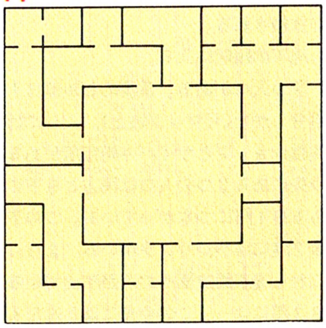


➡ユーモラスな姿だけど、中ボスだけに要注意！

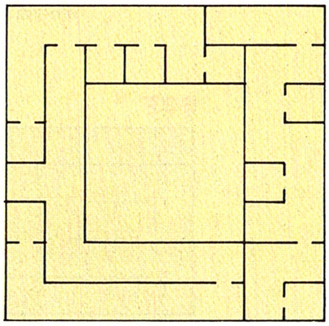


⬆腕を食い散ぎられた上にピラーも取れない。LOSARMになると１歩ごとにＨＰが１減る

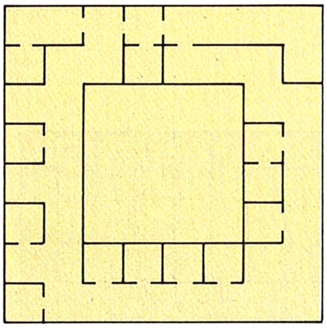
1F



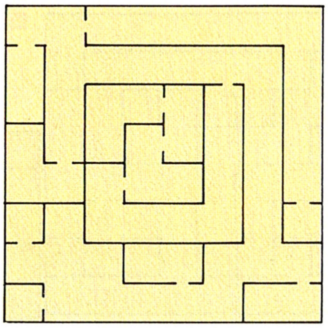
2F



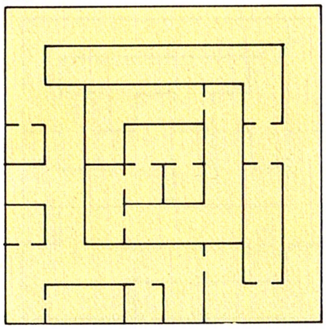
3F



4F



5F



東京大仏～魔界

アスモダイのメッセージに従って東京大仏へ。しかし、それは罠だった

池袋にあったアスモダイのメッセージを追って、新宿の北東にある東京大仏へと行ってみる。入ったとたん見慣れない土地へ。魔界だ。しかも戻り口のない！

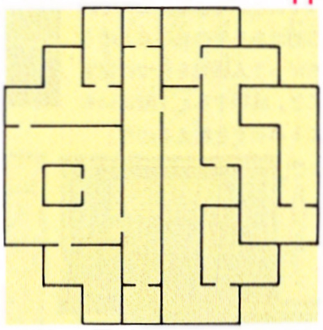


←右下に塔が見える。ここを目指すのだ。にしても毒沼は広い

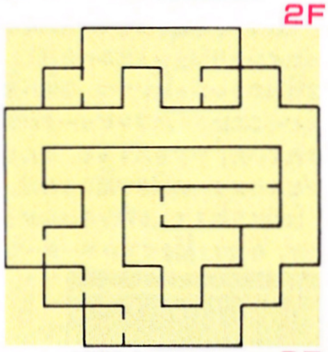


→ただの罠であった。イザナミは本当に捕まっちゃってるんだけどね

1F



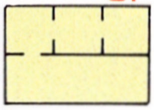
2F



仕方なく毒の沼地を越えて塔へと行く。この沼地は1歩ごとのダメージが大きい。ラグの店でエメラルドと交換できるコアシールドを使えば新月になるまでの間はダメージを受けずに済む。

塔の中にはリッチとコカトライスが現れる。特に要注意なのがリッチで、コイツは一撃必殺のムドの呪文を使うのだ。

3F



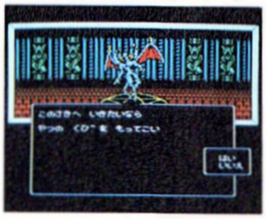
3階まで到達するとイザナミの声が聞こえてくる。そして、ここが罠だったことを知る。イザナミの力で東京へと帰れるのだ。

マンモンの門

パズスと敵対する悪魔の中ボス

東京大仏の手前にあるマンモンの門に入ると、そこにはバエルの腹心であるマンモンが待ち構えている。だが戦うことはない。マンモンはバエルがパズスを許しておらんと言い、先へ進みたいならパズスの首を持ってこいと言う。そしてバエルの爪を渡してくれる。これは丸の内線の奥にある新宿の結界を破る力があるのだ。

パズスの待つ新宿へ——。



←パズスと対決のお膳立ては整った。行くのみ！

新宿

親友との再会。だが彼はパズスの忠実な部下となっていた。オルトロスとの戦い。そしてパズスとの対決！

結界を破って新宿B1階のビルへと入る。6階まで上がり、調べてみると親友がタークヒーローと化して現れる。オルトロスを放つが敵ではなかろう。

そしてパズスとの戦いだ。かなりの強敵である。

パズスを倒すと地上から入れなかったビルに入ることができるようになる。



←地上入口から入るとこの通り。入れない



←思えば親友の姿を見るのはこれが初めてである



↑バエルの爪で結界が消えた。ようやく新宿内部に突入することができる

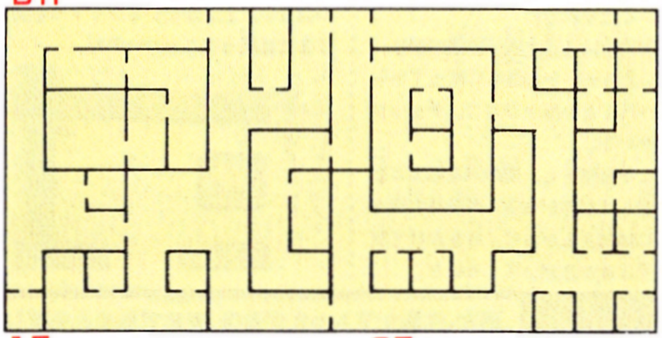


→このメッセージのカッコ良さ！パズスの正確が実によく表れている

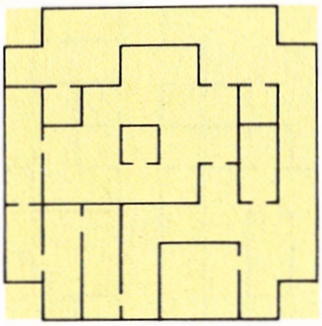


←パズスの首を持って歩くのはちょっと薄気味悪いけど、仕方ないね

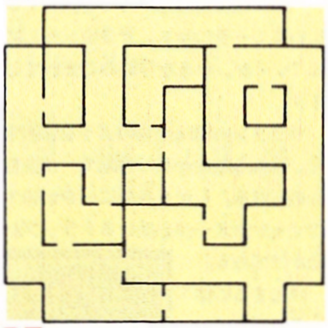
B1F



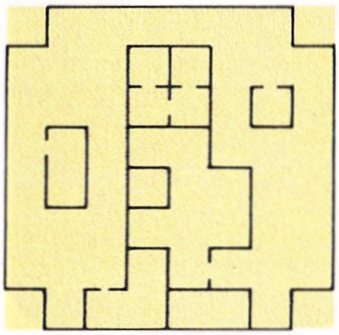
1F



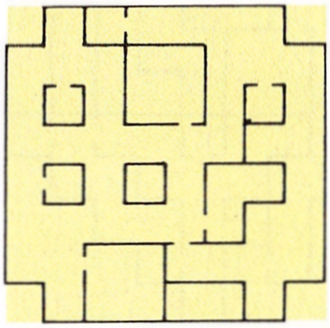
2F



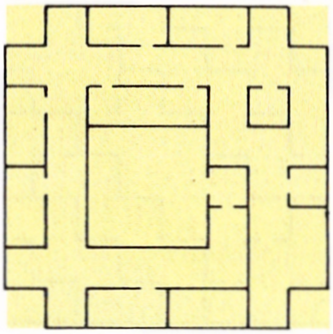
3F



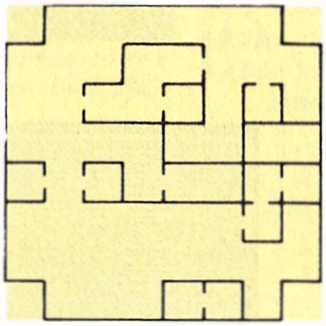
4F



5F



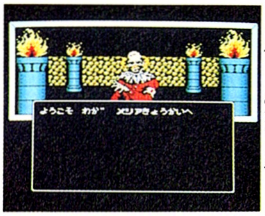
6F



中野　メンズショップとメシア教教会。それだけ？

新宿をクリアすると中野へ行けるようになる。そのルートは簡単に見つかると思うので、ぜひ自分で探し出してほしい。想像はつくでしょ。

中野にはビルとショップがひとつずつあるだけだ。ビルはメシア教の教会だが、内には……？

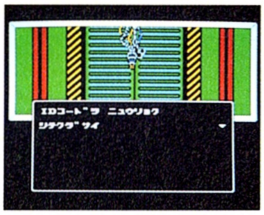


←エリのフリルがシャンプーハットみたい。ヘン

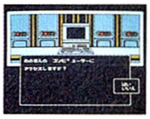
渋谷②　インテリジェントビル内に潜入、挑むはデビルバスターのパート2（続きだけど）

IDコードを聞き出して、入れなかったインテリジェントビルへと行く。2種類のマシンと戦いつつ、3階へ登るとそこには1台のコンピュータが置かれていた。アクセスすると、なんとデビルバスターの続きが始まるのだ。

以前は5階までしか降りられなかったが、今度は1階までエレベーターで行くことができる。ここでの目的はある男の息子4人のうちから1人悪魔を見つけ出すこと。成功すると1階にいるニトホッグと戦えるのだ。



←本当に入力することはない。聞いていればOK



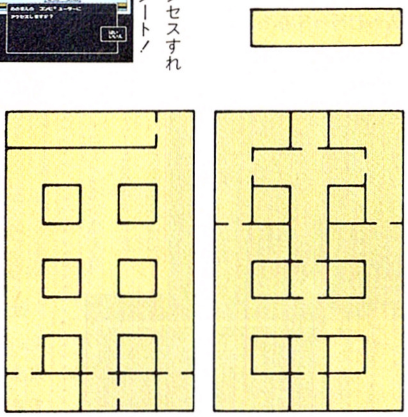
←アクセスすればスタート！



←これは父親である



←父親にそっくりな息子である



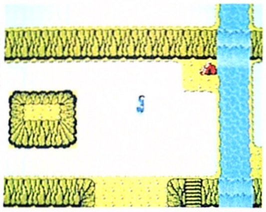
足立〜西新井大師　東京東部へと進む。東京編は後半戦へと突入する

バズスを倒し、マンモンのもとへ行くとマンモンは戦いを挑んでくる。これに勝つと1本道の洞窟を通って東京の東部へと出られる。

東部地方は見渡す限り砂漠ばかり。途中にあるモーラの渡しに乗ってさらに東へ行くと小屋がひとつ。チェックマンがいる。

そこから南下し、毒の沼を越えて進むと怪しげな寺がある。西新井大師だ。ここには坊さんがおり、命をかけて試練を受けるかと聞いてくるのだ。

当然と思って試練を受けると、いきなり3Dダンジョンにワープさせられる。ダークゾーンばかりで、しかも出口はない。どこかにいるヴリトラを倒すまでは戻ってこれないのだ。



←砂漠地帯をどんどん進む。右上にチェックマン



←築地の坊さんも大師の坊さんも試練を課してくる



←で、コイツが試練を果たすための目標怪獣ヴリトラだ

夢の島　目の前にあるのはバエル城。だが行けない

西新井大師から東へ行くと大きく広がる毒の沼の向こうに夢の島のチェックマンがいる。すぐ先にはバエル城があるが、橋を渡らせてくれない。



←橋はザラタンをクリアするまで渡ることができない

ザラタン　島か、生物か？入ったが最後、東京でもっとも苦しい戦いが待っている

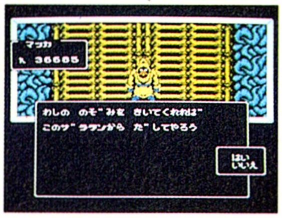
バエル城に入れないので仕方なく西にあるモーラに乗る。ザラタンへと進んでいくが、いきなり飲みこまれてしまう。

ザラタン内部は生物のような雰囲気だ。現れる敵はかなり強敵で、相当苦しめられる。しかも各所にHPが40ずつぐらいダメージを受けるトラップが仕かけてある。

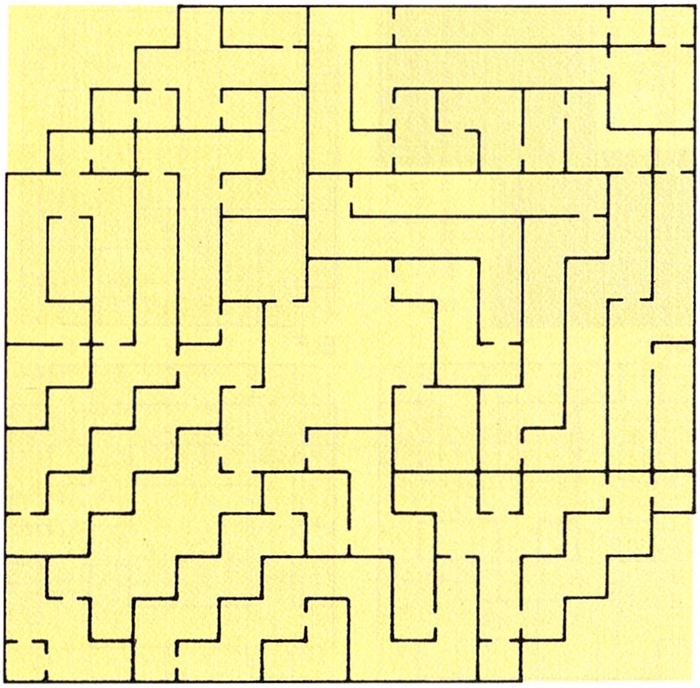
脱出するには土星のピラーを入手し、どこかにいる主に見せなくてはならないのだ。



↑ザラタンの巨大な口へ直行。出口は、ない



←コイツが主である。マッカを半分取られる



色んなものがあるラグの店アイテムは？

前作ではアメジストという宝石がアイテムとしてあり、これを戦闘中に使うと必ず敵から逃げられた（魔王は別）。また、ラグの店に持っていくとそこにしかない珍品アイテムと交換してくれた。

2にもラグの店と宝石はある。しかも宝石はアメジスト、アクアマリン、エメラルドの3種類になったのだ。どの宝石も確実な逃走効果はないが、宝石によって交換できるアイテムが変わるのだ。

アメジスト……マッスルドリンコ、施餓鬼の霊薬、悪魔のカンヅメ

アクアマリン……ペトラノン、非常口、かみなりおこし

エメラルド……コアシールド、みあれの鈴、ソーマ

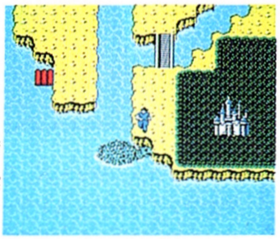
それぞれの効果は自分で確認を。

バエル城 パズスと対立するもう一方の巨悪・バエル、東京編はいよいよクライマックスへ

ザラタンを脱出するとバエル城に入れるようになる。

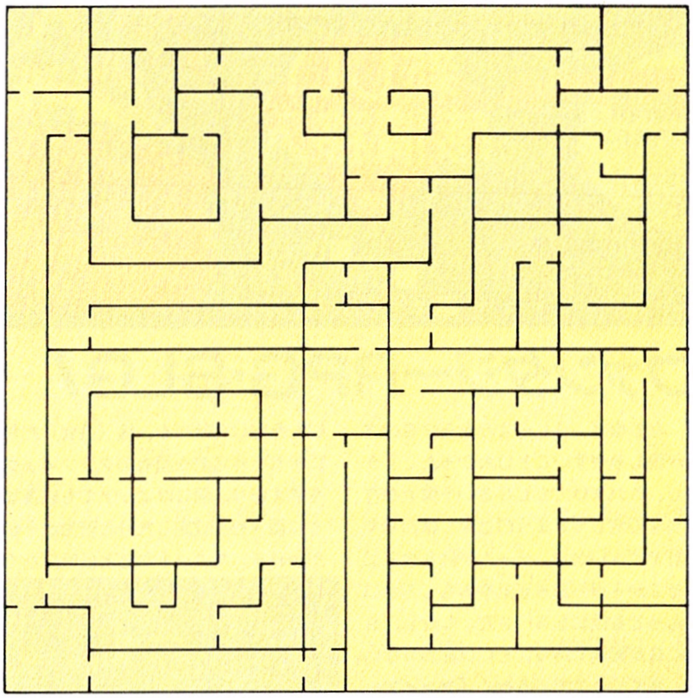
1階には回復の泉や、ギャンブル、メンズショップなどが軒を並べている。

なぜか2階がだだっ広く、落とし穴もある。正しいルートを探して3階、そして4階へと登っていこう。

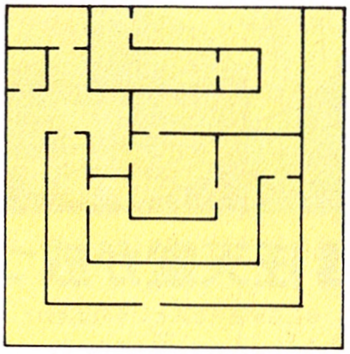


←こうなるともう橋も渡れるようになっている

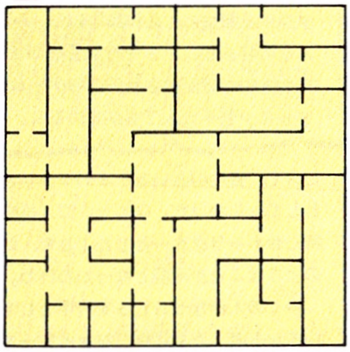
2F



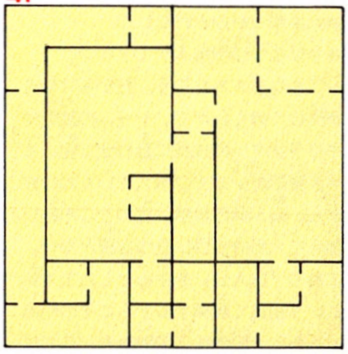
3F



2F



4F



4階では再びダークヒーローとの出会いがある。だが様子が違う……。

バエルは巨大な姿をした魔王だ。倒すとダークヒーローがバエルから奪った嘆きの玉が手に入る。





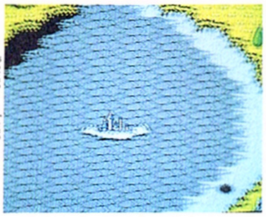
爆心地 7本のピラーの力により失われた王城が今、甦える

丸の内線にある爆心地への道は7本のピラーを持っていないと進むことができない。ピラーは爆心地の中央へ行くと1本の巨大な柱となる。この柱に何かすると王城が浮上する。

王城の中へ入る。待ち受けているのは東京鎮護の霊、平将門だ！　まるで帝都物語みたいだが、彼の導きによって新たな世界へと進んでいく。



→大きな柱とは知恵の柱のこと。ここで何かする



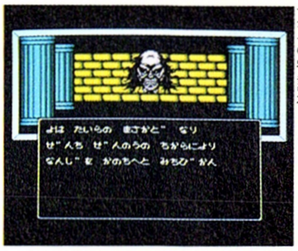
→と、王城が浮上してきた。中へ進もう

そしてパーティは魔界へと進んでいく……

将門の導びきし先は魔界だった。渋谷などからチラッとのぞくことができたが、本格的に動けるようになるのはここからだ。

王城を出るとすぐほこらがある。以前、東京大仏から塔へ行った時にもあったが、何の反応も示さなかったところだ。これは移動用の空間で、バエル戦で得た嘆きの玉を使うことによってワープすることができる。魔界ではこのパターンでの移動になる。イベントをクリアしていくと新しい玉が手に入るので、それでどんどん行動範囲が広がっていくのだ。

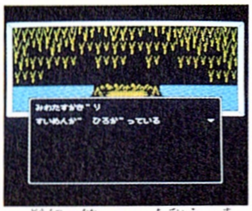
そのうちに、真の敵の存在が明らかになっていくであろう。



←王城の中にいる平将門公。東京の守護神である

嘆きの谷

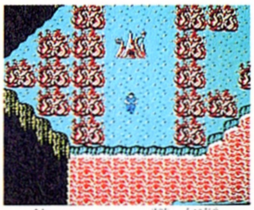
嘆きの村でイザナミとイザナギの2人がアスモダイに連れ去られたとの情報を聞く。もうひとつある悲しみ村では地底湖に秘められた潮満つ玉なるものがあるらしい。



↑洞窟の中にある地底湖。澄んだ水の中には何がある？

狂いの原

イザナギは助けたがイザナミはベリアルにさらわれたらしい。足どりを追って狂いの村からベリアル城へと行くが、そこにはイザナミの悲しげなメッセージがあるだけだった。



↑周りにあるのは炎。中央は魔王ベリアルがいる城だ

怒りの地

怒りの地にある怒りの村にはビストロアングリーなるへンな料理を食わせる店がある。いったい何かの役に立つのか。

この辺りから本格的にややこしくなってくる。



↑ビストロアングリーのとてつもないメニュー。誰が食う

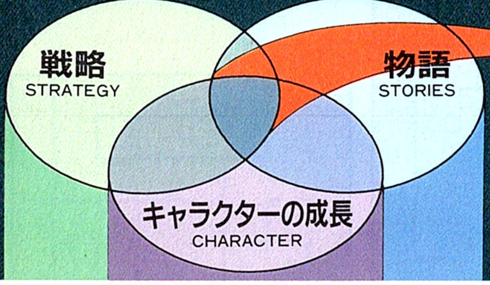
迷いの森

水晶の柱と洞窟を越えた花畑で、少女がアスタロートに誘拐されてしまう。パーティ最大のピンチ！　マッパラーの使えない状態で、アスタロート城へと挑む。



↑オネエ言葉がイヤらしい。魔王アスタロートだ

ファイアーエムブレム



新しい感情移入

文・手塚一郎

■任天堂
■4月20日発売
■¥6000(税込み)



「ファミコン・ウォーズ」に続く任天堂のシミュレーションゲームが、ついに発表になった。その名も「ファイヤーエムブレム」。何とファンタジーを題材とした作品なのだ。みんなの好きなRPGを遊ぶ感覚に戦略的な味つけがなされたこのゲーム、SLGが苦手な人でも楽しめるよ。

任天堂が放つファンタジーRPG・SLG！

SLGが苦手な人というのは実のところ多い。なぜかと考えてみれば、

- ユニットの性能が覚えられない。
- 大局がつかみきれない。
- 今ひとつ感情移入ができない。

こんなところだろう。だからRPGが受けるのもわかる。ゲームの展開やキャラクターの成長に合わせて覚えるべき要素が少しずつ増えていくわけだから、遊ぶ側の負担は実のところ軽い。加えて大局的視野に立つ必要がない。これも「主人公」を中心とした1人称という視点で展開するからこその利点であろう。感情移入の強さも、ここに大きく関係する。

なるほど、SLGよりもRPGの方が親しみやすいことはわかった。しかし、これだけでSLGという偉大な存在を否定してしまうのは少しばかり早計ではないかな。ゲームが好きならば、そこから得られる感動やおもしろさにもっと貪欲になるべきだ。しかし、SLGが難物であることには変わりない。

さて、ここでようやく「ファイアーエムブレム」の登場となる。この作品をひと言で表すならば「SLGのドラクエ的存在」といったところか。複雑なSLGをわかりやすくかみ砕いているわけだ。ユニットをRPGで馴染みの深い戦士、盗賊、僧侶、魔道士などにしただけではなく、彼（彼女）たちにそれぞれ名前や固有のグラフィックを与えたり、同じユニットでも成長などに個人差を設定したりと苦労がうかがわれる。ユニットなどとは呼びたくなくなってしまうほどだ。



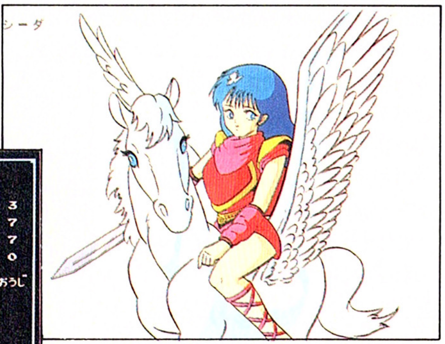
↑青のユニットは味方、赤が敵。遠距離攻撃が可能な弓兵は危険なので早めに始末を

このゲームでは「生産」という概念がなく、固定されたユニット数（ユニットはイベントなどで増減する）でやりくりする。こういったことからも、感情移入がしやすい理由をわかってもらえると思う。ゲームは、25本の短めのシナリオによるキャンペーン。キャンペーンとは「連続性のある短編が集まった長編」のこと。「ファイアーエムブレム」はストーリー性の高いSLGで、各地の戦いを1本のシナリオとしているわけだ。ユニットに人格を持たせキャラクターとしたことで、このようなことが可能となったわけね。

多くの人がなぜSLGを苦手としているかを考えた結果が「ファイアーエムブレム」の誕生につながったのだろう。挑戦する価値は十分にある！

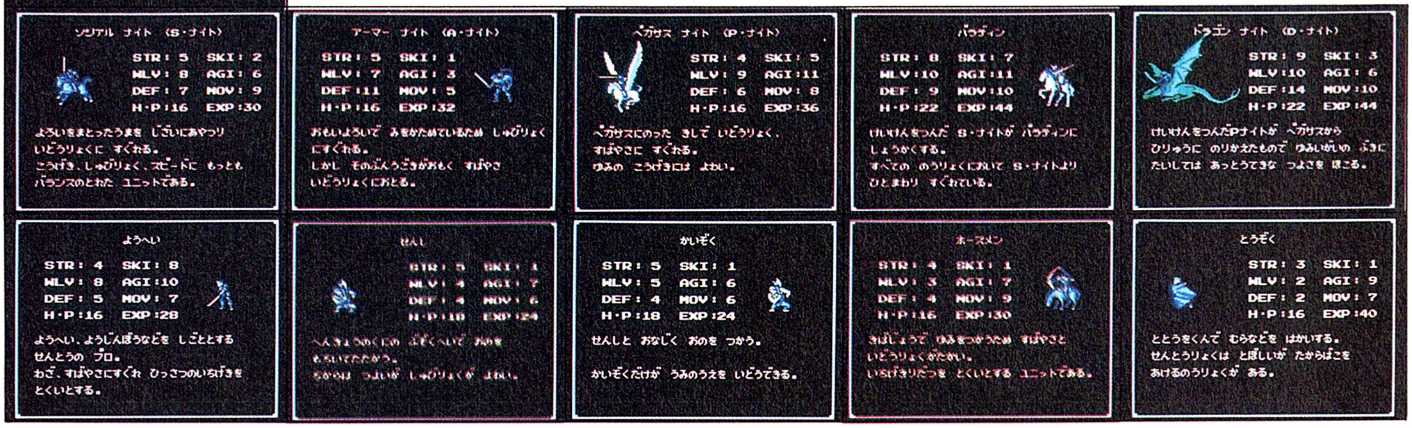


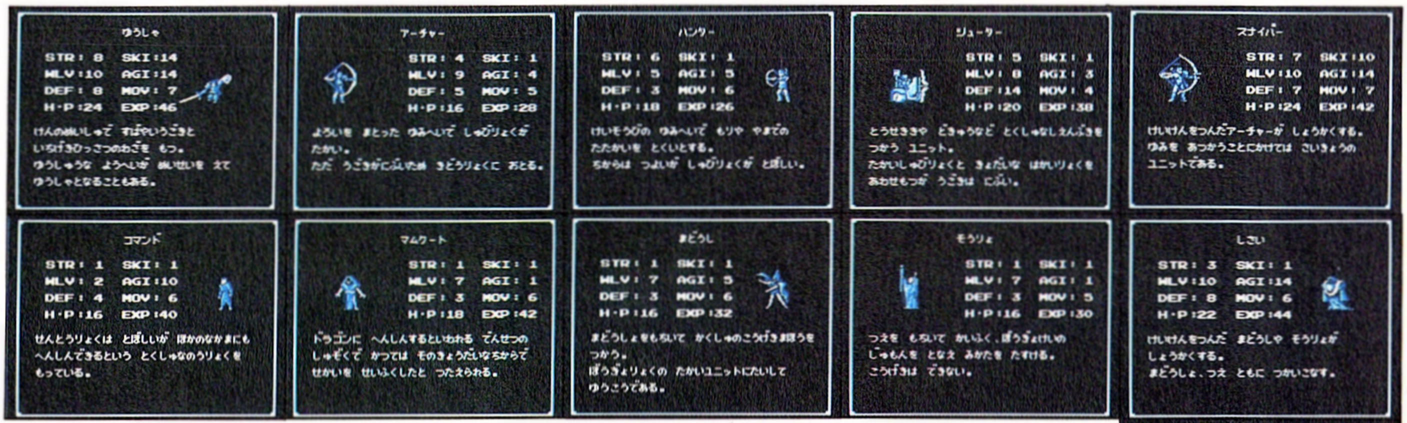
↑ユニットをキャラクターとして捉えたからこそ、ストーリー性が高まったのだろう

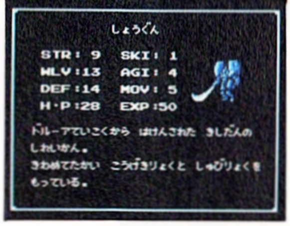


→イメージ・イラストの中の1点。タリス国の王女シーダだ。ペガサスは空を飛べるぞ！









暗黒竜メディウスの復活に世界滅亡の危機！

その昔、アカネイア大陸は、マムクート（竜人族）の王・メディウスの率いるドルーア帝国に侵略され、恐怖と絶望の中にあった。この地を守るアカネイア王国の軍は、恐るべき力を持つ暗黒竜によって壊滅し、世界の滅亡も時間の問題かと思われた。

しかし、その時に奇跡が起こった。田舎町アリティアのアンリという若者が苦難の旅の末、「ファルシオン」という光り輝く神剣を手に入れ、暗黒竜であるメディウスに戦いを挑み、みごと討ち倒したのだ。

これによりドルーア帝国は滅亡し、アカネイア王国の再建に伴い、世界は平和な時代を迎えた。英雄アンリを王としたアリティア王国をはじめ、多くの国が新しく建国されたのもこの頃だった。

だが、そんな平和も100年しか続きはしなかった。メディウスが復活したのだ。メディウス２世は、隣接するグルニアとマケドニアのふたつの王国を併合し、ドルーア帝国を再建、同じく世界制覇の野望を持つカダイン国の大司祭・ガーネフの協力を得て、アカネイア王国に攻撃を仕かける。

懸命な防戦も空しく敗退を重ね、王女ニーナだけを残し、アカネイア王国は滅びてしまう。そして、英雄アンリの血を引く、アリティア王国のコーネリア王も神剣ファルシオンを手に出撃するが、同盟国グラの裏切りにより死亡、アリティア王国もまた滅びることになったのだった……。

このまま世界はメディウス２世の手に落ちてしまうのか。いや、わずかな希望はあった。守役のジェイガンらの手により辺境の島国タリスへと落ち延びたアリティアの王子マルスの存在だ。まだ14のマルスは王女シーダの下、祖国解放の日々を夢みていた。



←コイツが世界制覇を企むメディウスである



←主人公のマルス王子。祖国解放を夢みてタリスに身を隠しているが、ガルダの海賊兵の侵攻に立ちあがる



↑レベル５になったマルスのステータス。経験値が100になるとレベルが１つ上がる

ストーリー性が高いのである

このゲームのオープニング・ストーリーは上記の通り。ここでは「ファイアーエムブレム」が、ＳＬＧという形を崩さずにストーリー性を高めることに成功した要因を探ってみたい。

まず、頭に置いておかなければならないのが先にも書いた「ユニットがＲＰＧのような役割をしている」点だ。

これにより、主人公マルスの「メディウス２世討伐」以外のサブ・ストーリーも可能となったわけである。しかし、消耗戦という感の強いＳＬＧにおいて、ユニットに役割を持たせることが本当に可能なのだろうか？

結論から書けば、このゲームはそれをうまく解決している。例えば盗賊ジュリアンの存在。盗賊の役割とは、戦いよりも宝箱を開けたりなどにある。宝箱の中には重要なアイテムが入っていることがあるが、もしもこの時、彼が死んでいたら……。

「ファイアーエムブレム」の「死」とは「消滅」。ＲＰＧのように生き返らせたりはできない。ではハマリなのか？いや、違う。盗賊が死んでしまったのならば、彼を抜きにして進むだけのことなのだ。解けないことはないが、苦しい戦いになるだろう。しかし、本来ならばやり直してしまうところをガマンして続けていくと、このゲームの素晴らしさが見えてくる。誰かが生きているとか死んでいるなどのことが難易度以外でも、イベントやストーリーに絡んでくるのだ。もちろん、エンディングだって変わってくる。

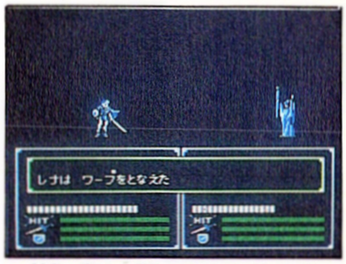
「個人」という重みをもったこのＳＬＧは、ある部分においてＲＰＧを超越している。遊ぶほどに味が出るのだ。



↑ユニットに血肉を与え、キャラクターとして昇華させるのに成功したのも、このビジュアルに負う部分が多いのだ



↑もちろん、魔法もあり、その効果は戦闘画面でバッチリと見ることができるのだ

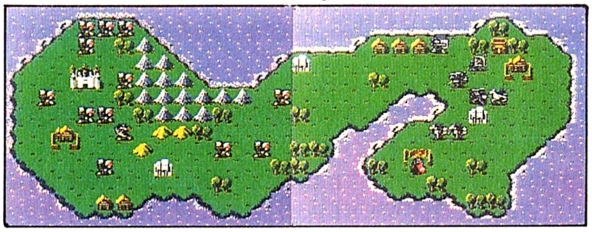


↑民家に入れば会話も可能。重要な情報もあるので、聞き逃さないように注意しよう



シナリオ1〜マルス王子の旅立ち〜

場所は辺境の島国タリス。主人公マルスが16才になった時のこと、ドルーア帝国に協力するガルダの海賊兵が上陸し、タリス城を占拠してしまったのだ。城から逃げ延びてきたシーダからこのことを聞いたマルスは、わずかな兵を率い、タリス解放への戦いを決意した。



↑これがシナリオ1のマップだ。敵のユニットは海賊が多い。海賊は海の上をノシノシ歩いてくるので腹が立つ、いや注意が必要だ



↑シナリオ1のオープニング。シーダ王女が助けを求めてくる。城を奪われたらしい

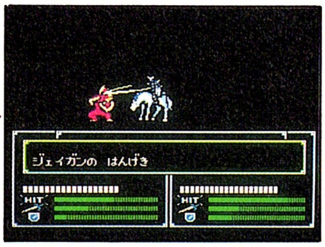
↓そしてゲームスタート。青いユニットが味方だ。下に敵がひとりいるので注意せよ





↑マルスが村へと入ると軍資金をもらえるんだ。予備の武器を買っておくのがいいよ

↓これが戦闘画面。リアルなアニメーションが雰囲気を盛り上げてくれるんだ





←シナリオ1のマップは2画面と狭い。左の方にある城を奪還すればクリアだ。だけど、城の上には中ボス的なヤツが陣取っている。コイツを倒さなければならないわけね。注意すべきは城の上にいる敵は毎ターン3〜10ポイント体力を回復してしまう点。取り囲んで一気にやっつけよう。弓兵のレベルアップに使うのも楽しみのひとつといえるだろう。

最初のシナリオは「マルスの旅立ち」である。上のイラスト・マップの一番東にある島国タリスが舞台だ。

マップの広さは約2画面と狭いし、登場するユニットも数、種類共に少ないので特別な知識がなくても遊ぶことは可能だ。覚えておくと便利なポイントは3つ。王女シーダはユニットでいうと「ペガサス・ナイト」で、これは弓の攻撃に激しく弱いので注意が必要。ふたつ目は弓を射つ「アーチャー」。これは遠距離およびナナメのマスへの攻撃が可能だ。だから、味方のアーチャーは存分に活用し、敵側は急いで叩き潰すことが大切。最後は体力回復について。体力回復は普通、城か砦で待機することで行う。忘れずに。

タリス城を取り戻せば、このシナリオはクリア。そして打倒ドルーア帝国を決意し、アカネイア大陸へ旅立つ。

苦難の旅は始まったばかり

さて、キミはこの「ファイアーエムブレム」を見て何を感じただろうか。期待かな。それとも不安かな。本文の説明が少しややこしくなってしまったけれど、ぼくの書きたかったことはわかってもらえると思う。

タリスを出発したマルスたちは、このあとガルダの港で海賊どもと戦い、アカネイア大陸へと乗りこむことになる。当面の目的は、シナリオ1の最後で教えてもらったように「オレルアンで戦っているニーナ王女の解放軍と合流する」こと。これはシナリオ5ね。

それまでにも3人ばかりが仲間になるかもしれない。「かもしれない」と書いたのは3人が2人になる可能性もあるからだ。あとは遊んでみてのお楽しみ。発売日を心待ちにしていよう。

最後にシナリオの名前をいくつか書いておくよ。いろいろと想像をふくらませていておくれ。オレルアンの戦士たち。プリンセス・ミネルバ。ペラティの火竜。ノルダの奴隷市場。



↑マルスが死んでしまうとゲームオーバーになってしまう。もう一度チャレンジだ！

悩んだ時こそ役に立つ

RPGお助け・なんでもQ&A

RPGファンに贈る質問&解答コーナー

Wizardry III ウィザードリィIII・ダイアモンドの騎士

回答者▶ベニー松山

迷宮が複雑と評判の地下4階に、妙な賢者のいる部屋があるでしょ。役に立つの？

魔神英雄伝ワタル～外伝～

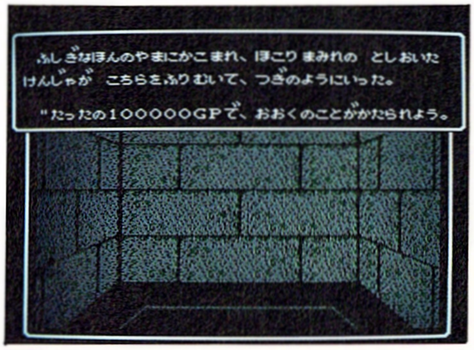
回答者▶石野ミチホ

魔法使いザザビーのいる場所がわかりません。北へは行けないし、南に遠出しようとするとやられてしまいます。

魍魎戦記摩陀羅

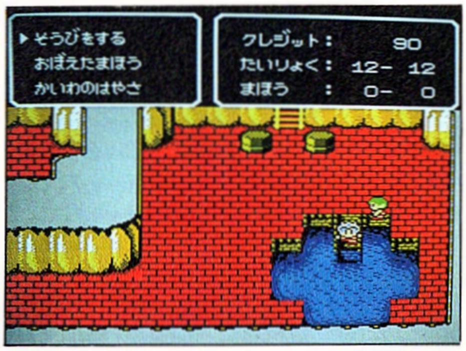
回答者▶石野ミチホ

原作を知らないので設定がよくわかりません。ギミックってなんですか。魔法の種類についても教えてください。



実はこれ、アップル版のウィズIIの中で語られた情報の名残なのである。実際この情報が役に立つかというと……

詳しくは
P50・51へ



回復の泉に身体を浸すとHPもMPも回復する。これをうまく利用して、レベルアップを計ることが大切だね。

この回答は
P52・53へ



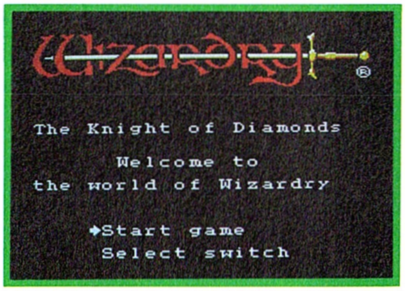
主人公マダラはミクロ帝を倒す勇者としての運命をもって誕生している。そして手足を奪われ、サイボーグとなる。これがギミックなのだが……

答えを知りたい人は
P54・55へ

ウィザードリィIII・ダイアモンドの騎士

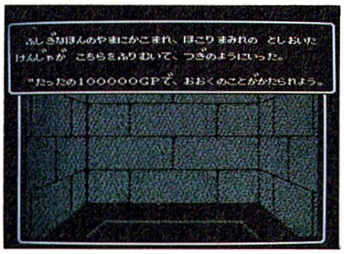
回答者 ベニー松山

発売されてはや1月。冒険者の諸君、5・6号の冒険記録帳は埋まったであろうか。前回に引き続いてのQ&Aと、その追加データをお届けしよう。



■アスキー■発売中■￥6500(税抜き)

Q 今号もやります。ヒラ坊です。で、あの迷宮が複雑と評判の地下4階に、妙な賢者のいる部屋があるでしょ。10万ゴールド払って変な情報をもらったんだけど、役に立つの？　編集部・ヒラ坊



↑たったの10万ゴールドとおっしゃいますが、今の時点では大金なんです賢者サマー

A 今号も応えます。ベニ松です。で、はっきりいいますとこの賢者から得た情報はFC版『ダイヤモンドの騎士』では何ら有益ではありません。つまり、10万ゴールド払い損ということですね。わっはっは。

それじゃサギじゃねーか、金を奪う新手のトラップか、というとそうではないのだ。実はこれ、アップル版ウィズIIの中で語られた情報の名残なのである。情報をかいつまんでみよう。

〝変化が訪れ、数多の魔法が姿を変える。沈黙が辺りに満ち溢れ、妨げなき眠りが訪れる。ラツマピックですらその姿を変え、かの偉大なるマハマンですらその力を変えるであろう〟

メッセージ中の沈黙はモンティノ、眠りはカティノの呪文を表している。何が変わるのかというと、そのアップル版のウィズI『狂王の試練場』の初期のバージョン（現在はリメイク版が出ている）では、モンティノもカティノもまるで効かない呪文で、ラツマピックは戦闘ごとに唱えなくちゃならないし、マハマンは効果の選択が全くできない呪文だったのだ。IIになってその点が改良され、それがメッセージでプレイヤーに伝えられたというわけ。FC版はIから改良されているから、いまさら聞かされてもしょうがない情報なのだ。ウィズ雑学でした。

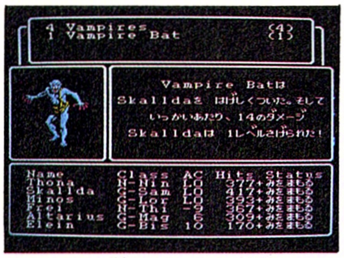


↑こんな情報だけでは、マッピングのためだけに10万払ったようなもの。返金求ム



←カティノが効かない……そう考えると寒気がする局面も多いよね

Q げ。IIの炎の杖みたいに得するアイテムが手に入ると思って払ったのに。気を取り直して、お次は前回のQ＆Aに出てきた戦闘中マロールを使っての脱出について。あれって危険は全くないと思っていていいの？　編集部・ヒラ坊

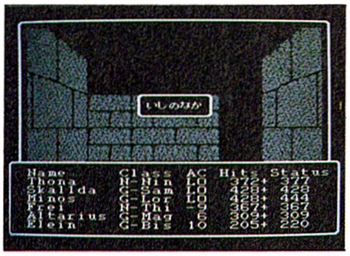


↑マロールが唱えられるうちは何レベルドレインされようと安心、とは言えなくなった。4．5階では致命的な特殊攻撃なのだ

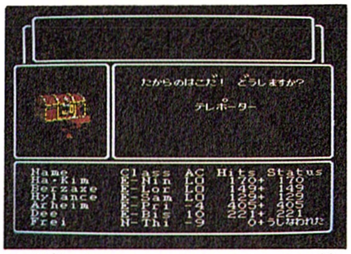
A 戦闘中にマロールを唱えてテレポートすると、エナジードレインやハマン・マハマンの使用で失う筈の経験値が残ったままだ、というアレね。基本的には大丈夫、リスクはないよ。ただし——。

マロールのランダムテレポートについて解説しよう。これはランダムに別地点に飛ばされるといっても、ある決まりが存在している。それはテレポート先が必ず唱えた階の1階下のどこか、ということだ。地下1階で使えば地下2階に、2階なら3階に実体化することになる。

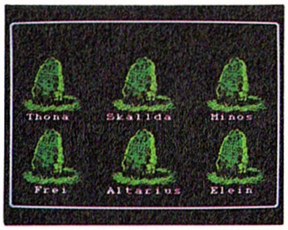
ところが、これに例外がある。ひとつは最下層で唱えた場合で、こちらはありがたいことに1階に飛ばされる。厄介なのは5階で、ここだけは最下層に侵入できないように同フロア内にテレポートしてしまうのだ。悪いことにこの地下5階は半分近くが"石"のブロックで、要するに地下4、5階での戦闘時マロールは、この中に実体化して全滅してしまう危険が極めて高いということになる。御注意くだされ。



↑この時点でリセットすれば、冒険再開時は石の中でキャンプしている。そのままもう一度マロールで脱出すればいいのだが…。



↑宝箱に仕掛けられたテレポーターは、同じ階層内にランダムテレポートする。5階に限っては、開けずに立ち去るのも手だ



←石の中で死ぬと、全員死亡で城へ。武士の情けか

ちょいと強めなモンスター図鑑


フォーミングモールド


バンパイアバット


サッキュバス


マジックガーントレット


ジャイアントゾンビ


エアージャイアント


ブラックドラゴン


ゴールドドラゴン

Q なるほどね。5階じゃ宝箱のテレポーターに引っかかっても危険なんだ。石の中となるとやっぱりリセット技で脱出するしかないかなあ。さて、ラストはご要望。6号付録の冒険記録帳用に、モンスターのHPなど、調べようのないデータを教えて欲しい。それと要注意のヤツの解説もね。　編集部・ヒラ坊

A はい、ようやく解禁になったモンスターデータは右表に掲載しておきましたっ。あとは自力で記録帳はほぼ完成する筈だ。ガンバリましょう。

で、要注意のモンスターをいくつか解説してみよう。トップのエアージャイアントは御覧の通りHPと攻撃力が異様に高い強敵。しかも呪文が効かないので、よほどレベルが高くないと1ターンで倒すのは難しい。アークデーモンはIIの時とは段違いに強くなっているし、ライカーガスを含めて悪魔系も相変わらず手強いようだ。また、呪文に抵抗するアイアンゴーレムやドラゴンのブレスにも泣かされるだろう。

あとは噂の最後の敵だけど、こいつに会えない人はもう1度よく最下層のマップとにらめっこをしてみよう。

5号付録の各階解説の穴埋め解答

穴埋めになってしまった迷宮後半の解説文の解答編です。

B4　アイテムは『マスターキー』

B5　ドレインありの『バンパイアバット』、経験値は低い『フォーミングモールド』、忍者『ハイマスター』、合わせ持つ『サッキュバス』、使うようになった『アークメージ』と『ハイプリースト』、アンデッド・『ジャイアントゾンビ』、ダメージを与えてくる『エアージャイアント』

B6　『アークデーモン』などはIIに登場、新顔の『ライカーガス』、『アイアンゴーレム』のブレス。ラストひとつはまだ内緒です。あしからず。

確定名(英)/確定名(和)	不確定名(英)/不確定名(和)	HP	AP	AC
Air Giant/エアージャイアント	Giant/ジャイアント	160	180	5
Arch Demon/アークデーモン	Fiery Figure/火のような姿	25~250	90	−5
Arch Mage/アークメージ	Man in Robes/着物を着た男	20~80	4	0
Arch Mage/アークメージ	Man in Robes/着物を着た男	20~80	10	0
Black Dragon/ブラックドラゴン	Dragon/ドラゴン	25~67	66	3
Blob/ブロッブ	Protozoan/原生動物	45~180	30	10
Corrosive Slime/コロッシブスライム	Cave Dweller/洞窟に巣くうもの	18~50	4	−4
Flack/フラック	Strange Animal/奇妙な動物	20~240	64	−3
Forming Mold/フォーミングモールド	Cave Dweller/洞窟に巣くうもの	30~120	40	5
Giant Bat/ジャイアントバット	Cave Dweller/洞窟に巣くうもの	12~61	24	−1
Giant Grab/ジャイアントクラブ	Crustacean/甲殻類	7~210	40	−4
Giant Hornet/ホーネットスワーム	Insect/昆虫	10~50	14	0
Giant Viper/ジャイアントバイパー	Snake/蛇	10~40	40	0
Giant Wasp/ワスプスワーム	Insect/昆虫	9~27	12	0
Giant Zombie/ジャイアントゾンビ	Giant/ジャイアント	80	40	3
Gold Dragon/ゴールドドラゴン	Dragon/ドラゴン	12~96	52	−2
Greater Demon/グレーターデーモン	Demonic Figure/悪魔	11~88	52	−3
High Master/ハイマスター	Man in Black/黒装束の男	15~60	104	−2
High Priest/ハイプリースト	Priest/プリースト	11~88	16	2
High Priest/ハイプリースト	Priest/プリースト	15~120	48	−1
Iron Golem/アイアンゴーレム	Golem/ゴーレム	100	40	3
Kobold King/コボルドキング	Man in Armor/鎧を着た男	12~54	21	4
Lycurgus/ライカーガス	Skeletal Figure/骸骨のような姿	67~227	4	−7
Maelific/マイルフィック	Unseen Being/正体不明の魔物	25~100	8	−5
Magic Armor/マジックアーマー	Animated Object/命を吹き込まれた物	300	6	−10
Magic Gauntlet/マジックガーントレット	Animated Object/命を吹き込まれた物	128	20	0
Magic Helmet/マジックヘルメット	Animated Object/命を吹き込まれた物	200	3	−2
Magic Shield/マジックシールド	Animated Object/命を吹き込まれた物	150	90	−10
Magic Sword/マジックソード	Animated Object/命を吹き込まれた物	100	24	−2
Mifune/ミフネ	Man in Armor/鎧を着た男	38~160	72	−4
Murphy's Ghost/マーフィーズゴースト	Unseen Entity/正体不明の存在	20~110	2	−3
Poison Giant/ポイゾンジャイアント	Giant/ジャイアント	80	40	3
Raver Lord/レイバーロード	Man in Armor/鎧を着た男	15~150	72	0
Sidelle/サイデル	Skull/髑髏	18~180	32	−2
Succubus/サッキュバス	Demonic Figure/悪魔	8~80	56	−2
The High Master/ハイマスター	Man in Black/黒装束の男	15~60	90	−2
Vampire/バンパイア	Gaunt Figure/やつれた姿	11~88	24	−1
Vampire Bat/バンパイアバット	Cave Dweller/洞窟に巣くうもの	10~50	24	−3
Vampire Lord/バンパイアロード	Gaunt Figure/やつれた姿	20~160	24	−5
Were Bat/ワーバット	Cave Dewller/洞窟に巣くうもの	5~75	48	−3
Will o' Wisp/ウィルオーウィスプ	Unseen Entity/正体不明の存在	12~96	64	−15


アイアンゴーレム


グレーターデーモン


アークデーモン


ライカーガス


マイルフィック


サイデル


フラック


バンパイアロード

魔神英雄伝ワタル外伝

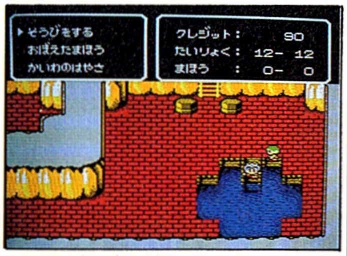
回答者
石野ミチホ



軽快なアクションが楽しいハドソンの新作RPG「ワタル」。でも、アクションに夢中になりすぎるとストーリーを見失うことも。そんな時のQ&Aだ。

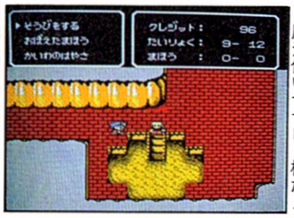
■ハドソン■発売中■¥6800(税抜き)

Q 魔法使いサザビーのいる場所がわかりません。スタート地点から北へは行けないし、南に遠出しようとするとやられてしまいます。スタート早々つまづいている私に、どうか愛の手を。



↑回復の泉。泉に身体を浸すとHPもMPも本当に回復する。レベル上げにいいぞ

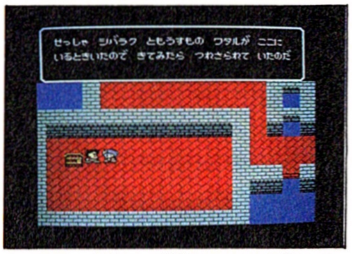
A きみの場合、単純にアクションに馴染めずにいるようだね。まず、遊牧民の村の周辺でレベルをひとつくらい上げておこう。次に、何とかがんばって南に行く。3画面ほどで突き当たりになり、そこにあるのが回復の泉だ。ここで体力を満タンにしたら、1画面左へ。階段を降りればサザビーが待っているぞ。



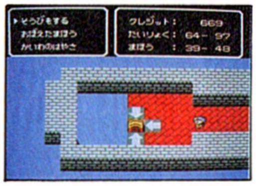
←呪いの泉を見守る偉大な魔法使いサザビー様だ!

Q 今、氷原の塔の中にいます。ほとんどの場所はチェックしたし、宝箱も取りつくしました。でも、シバラクという人が見つからないので船に乗ることができません。いったいどこにいるのですか。

A 最上階に、3方から矢印に囲まれた宝箱があったのをおぼえているかい。おおげさな置かれ方の割に、たいしたものは入っていなかったよね。実はこの矢印、宝箱ではなく、宝箱が置かれていた床を指し示しているのだ。この床の上に乗ると、下の階に降とされてしまう。が、そこは他の方法では行けない独立した部屋。シバラクさんもここにいる。



↑ほかの部屋とは独立したこの部屋で、シバラクのおっさんは待っているのである



←これが問題の床。矢印が指し示す中央の床に、身を投じるのだ!

Q 無事虹の国に入ることができたのですが、噂の敵ボス、ブリキントンナイトが見つかりません。城の中もよく深したのですが。もしかして、町の外、どこかのダンジョンにでもいるのでしょうか。

A いいえ、彼はちゃんと町の中にいます。町にいるすべての人と話すのは基本中の基本。それはさすがにやってあると思うけど、怪しいやつはいなかったかな。民家の中にひとりで立ってる露骨に怪しいやつがいたでしょう。家の前には町人が立っていて、ヒントまでくれたはず。お城の中のすべての人と会話したら、もう一度こいつのところに行ってみよう。メッセージ内容が変わり、名乗ってくるはずだ。ここで戦うかどうかきいてくるので、「はい」と答えよう。戦闘シーンに突入するぞ。こいつは、名前こそブリキントンだが、実際はふつうのブリキントンの4倍のサイズで、空まで飛んでしまう。まともに戦っても勝ち目はないので、戦闘開始と同時にMPのある限りファイアーの魔法を撃ち続けよう。楽勝だ。



←この家の中に、問題のブリキントンナイトは潜んでいるのだ!



↑なんだか不思議な人たちだが、主人公の味方であることだけは確か。いいものがもらえるので、彼らにはしたがっておこう



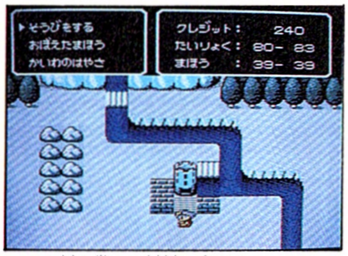
↑ここ、虹の国は王国なのだ。お姫様を始めとする王家の人々とは、イベントの前も後も、確実に会話を交しておこう

Q 沼地まで進んだところで行き詰まっています。なにやら別の魔神が必要だとか、氷原へ戻れとか、急にいわれても何のことやらさっぱりわかりませーん。

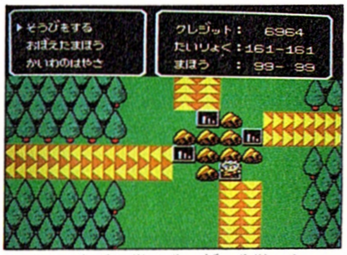


↑ブリキントンナイトとの戦い。ファイアーの魔法を使いまくって、早いうちに決着をつけてしまおう。大したやつじゃないぞ

A うーん。氷原もだけど、さらにその前に行くべきところがあるんだ。あまり最初のことで忘れかけてるかも知れないけど、スタート地点南の行き止まりの家、あの先には行ったかい。通してくれない、なんて言ってるきみにはヒントをあげよう。たぬきっぱを使うんだ。さて、無事その先に行けたら、おかしなエリアに出る。ここにはどこかで見たような姿の人が4人いる。変なやつらだけど彼らの言う通りにすれば、4体目の魔神が手に入るのだ。でも、かなりの難行苦行となることは間違いないので、覚悟しておくように。その先の展開もだんだん見えてくるぞ。



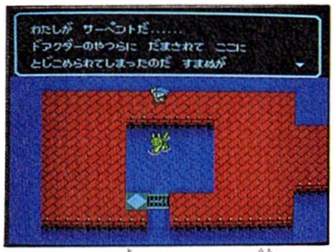
↑この塔は誰でも簡単に見つかる。シバラクのおっさんと出会った記念すべき場所だ。さて、もうひとつの塔は、いったいどこに



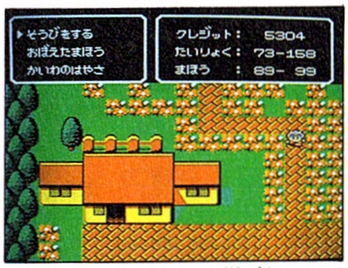
↑乗ると勝手に走り出す動く歩道。見えている場所に行けないもどかしさ。敵も強いし大変だが、越えなければならない試練だ

Q 美し村の中や、近所に鍵がかかった場所がありますよね。で、鍵は美し村の緑の花のそばにかくしてある、とはわかったんですけど、肝心の緑の花がどこにも見あたりません。いったいどこにあるんですか。

A そんなに先を急いでもしょうがないぞ。扉を開ける前にすることがあるはずだ。そう、しおれた花を咲かせて美し村をよみがえらせることだ。そのためにはまず、海底のダンジョンに行って捕らわれたサーペントを助けてやらなければいけない。このダンジョンは港町のまっすぐ南にあるので、簡単に見つかるはず。ここでサーペントを助けると、それまで津波の被害で宿屋だけになっていた港町が復活する。これを確認したら今度は美し村に行き、港町の船乗りに関する情報をしっかりと聞いた上で、港町に戻ろう。町の北東の家にいる船乗りに頼むと、再び船に乗れるはずだ。今度の目的地は海の沖合い。船に乗ったら、後は自動的にサーペントの涙が手に入るので、これを美し村の井戸に放り込もう。すると、しおれていた美し村の花がいっせいに咲き誇るのだ。画面が虹色になって、なかなか感動的なシーンだ。そうそう、もちろん例の緑色の花だってしっかり咲くんだからね。



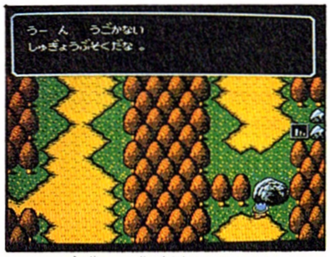
↑サーペントの捕らわれていた、海のダンジョン。こうして逃がしてやると、多くの人が救われる上、後でアイテムがもらえる



↑花が咲き、よみがえった美し村。こうなれば、緑の花なんて簡単に見つかるのだ

Q ジャングルの食料庫の近くに大きな岩がふさいでいる道があります。その奥にはなにやら地下への階段が見えるのですが、あそこへはどうやって行くのでしょうか。パワーの魔法はききません。

A この大岩は、動かすのではなく、破壊するしかないのだ。破壊するためにはサンダーの魔法が必要なんだけど、問題はそれがどこにあるか、だよね。隠れ里で得られるヒントに注意していればわかると思うけど、答えは西の砂漠のピラミッド。結局岩の向こうに見える道は別エリアへの通路だから、何もあせることはない。まずは砂漠のエリアをクリアして、それから戻ってくればいいのだ。砂漠にもちゃんと宿屋があるので、これをベースに、ピラミッドを攻略しよう。ピラミッドは、強力な魔物、スフィンクスが守っている。そしてスフィンクスは、伝説の通り謎をかけてくるのだ。どっちにしても戦うことになるのだから、彼（彼女？）の質問には気楽に答えてやろう。



↑これが巨大なお邪魔岩。いくらパワーの魔法を使ったところで、これは確かに、ちょっとやそっとじゃ動きそうにない



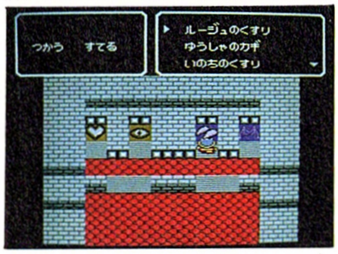
↑大岩破壊のカギを握るのが、ここ、ピラミッド。中は結構広いのでMP残量に注意



↑サンダーの魔法で粉砕した大岩のあわれな姿だ

Q 水没した塔を浮かび上がらせるためには、ドラゴンの4つに分けられた身体を集め、捧げなければいけない、と聞きました。翼と牙は手に入れたのですが、どこに捧げたらいいのかわかりません。

A 海岸の奥深くに、ドラゴンルームという場所がある。ここに、ドラゴンの各部分を捧げるための祭壇があるのだ。ちょっとわかりにくい場所だが、海岸線に沿ってまめに探索すれば必ず見つかるはず。このあたりは地下道のつながりも複雑になっているので、簡単なマップを作るといいだろう。海の宿が見つけられれば、もう目的地はすぐそこだ。宿にはワープショップもあって安心だ。



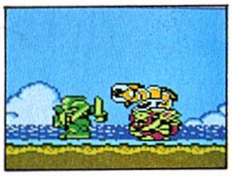
↑ここがそのドラゴンルームだ。4つの部分はそれぞれ同じ形のくぼみに置けばいい

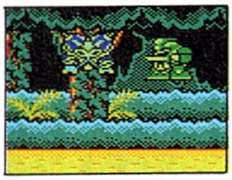
敵の戦闘パターンをおぼえろ!!

アクションRPGとはいうものの、このゲームのアクションシーンは筋金入りの本格派。敵の攻撃パターンの多様さにはアクションファンのきみもきっと舌を巻くだろう。ここでは、特にいやな動きをする敵数例を取り上げ、対策を考えてみた。

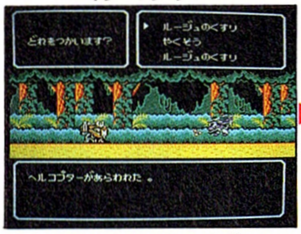
基本テクニック


↑連続攻撃。反撃のスキを与えない戦法


↑ヒット&アウェイ。敵の動きで使い分け


↑これは高難度のジャンプ斬り。

ヘルコプター



↑まっすぐ急降下して弾を撃つ。動きのすばやさが特徴



↑ジャンプ斬りを完全にマスターすればこれは敵ではない

ギャザータイプ



↑このタイプは、さまざまなラインをとって飛行するのだ



↑ギャザータイプには、アクアの魔法が非常に効果的だ

バトルゴリラ



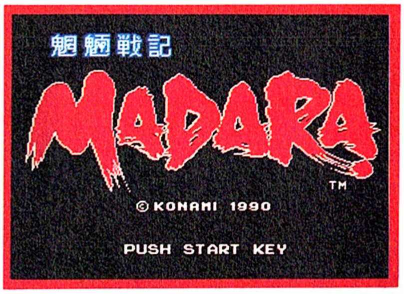
↑ロングジャンプと3連射。撃った直後がねらいめだ



↑これは手ごわい。撃つ瞬間ジャンプでかわし、一撃づつ

MADARA 摩陀羅
魍魎戦記

回答者
石野ミチホ



■コナミ■発売中■￥8500（税抜き）

コナミが送る超大作RPG。ストーリーの複雑さも大変だが、プレイヤーにとって一番の問題は、クセの強いシステムだ。基礎知識＋前半戦のQ&A。

Q 独特の世界感、雰囲気があって気に入っているのですが、原作を知らないので設定がよくわかりません。ギミックってなんですか。それと、3つにわかれた魔法の種類についても教えてください。



↑オープニングシーンだ。ここでマダラの生い立ち、世界の状況などが語られるのだ

A じゃあ、まず、主人公マダラの生い立ちについて説明しよう。そこからギミックのこともわかって来るはずだから。まず、マダラはミロク帝を倒す勇者としての運命をもって誕生している。そのため、モウキたちに眼をつけられ、何もできないよう手足などを奪われて捨てられたのだ。マダラを拾ったタタラは、彼に機械の身体を与えて育てた。これがギミックだ。ギミックは戦闘時にも大きな助けとなるものだが、マダラは冒険するうちに、自分の身体の各部を取り戻していく。それにともないサイボーグ的な強さは失っていくが、かわりに、掌妙勁など、生身の力を身につけ始める。これが原作の設定だ。で、その掌妙勁とは何かというと、このゲームの3つの魔法のひとつなのだ。3つをそれぞれ簡単に説明すると、まず霊術。これは主に防御や移動などのコマンド的なもの。掌妙勁は純粋な攻撃用、そしてシャーマンは、普通の魔法と同じようにいろいろあり、戦闘時にしか使えない。といったところだ。



←原作とはちょっと違い、ギミックはアイテム扱いだ



←魔法はレベルでおぼえるわけではない。書物を見たり、習ったり



↑一部の魔法にはグラフィックもある。これはシャーマンの秘法のひとつ。竜巻の術

Q スタートしていきなり広いマップ。なかなかレベルも上がらないし、最初の目的地、ヨウチエンの沼が見つからず、困っています。西の方、とだけはきいているんですが……。もしかして、かなり遠いんでしょうか。

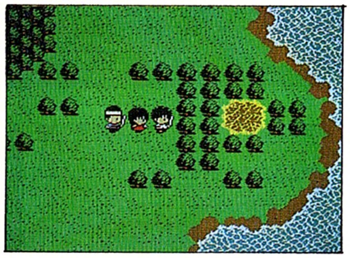


←スタート、ヒジュラの村。この近辺でレベルを上げろ

A 最初のうちは、モウキの出にくい平地を選んで歩き、西の、やや南よりを目指そう。北よりに行くと、沼の後で行くべき城の方に出てしまうので注意。確かにヒジュラの村から沼までは結構距離があるように感じるが、実際はそれほどでもない。ちょっとレベルが上がったら最初の大陸を一回りしてみよう。もちろん、最初に沼に行くときにはある程度のレベルが必要になる。村の近所でレベルを上げしてから行った方がいいだろう。たとえ無理してたどり着いたところで、沼の敵は外の敵より1ランク上なので、まったく太刀打ちできない。そう、それと遠出をする時には道具店へ行き、赤のソーマをたっぷり買い込んでおくのを忘れずに。

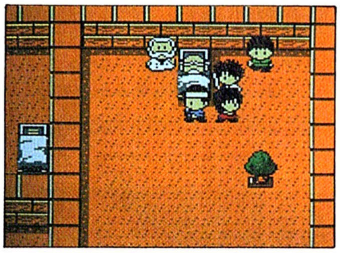


↑北の橋には結界が張られているので、結局南側しか行く道はない。画面の右寄りにずんずん進むのだ。森は避けて歩こうね



↑ここが話に聞いたヨウチエンの沼地。黄色い部分に足を踏み入れると拡大マップに切り替わる。中には強い敵ばかりいるぞ

Q タタラが死んだ後、仲間のキリンがモウキに倒されてしまいました。以前はタタラがかんたんに生き返らせてくれたのですが、どうしたらいいのでしょう？



↑タタラが生きているうちは、病床で苦しみながらも治療をしてくれた。そのタタラが、もういないとなれば……。さて？

A 心配はいりません。キリンはちゃんと生き返ります。ただ、ちょっとだけ手順がめんどうになるけどね。とりあえずは、ヒジュラの村に戻ってみんなの話を聞きなおしてみよう。「村に新しいヒジュラが来た」という情報が得られるはず。そのヒジュラがいるのは、昔は扉が閉まっていた村の北にある家。ここで「ちりょう」を頼むと、「しばらく時間がかかるのであずかろう」と、いわれる。そうしたら村の外に出て、しばらく時間をつぶす。画面の色が変わったらOK。村に戻ろう。ただしヒジュラの家に何度行ってもムダ。宿屋で「なかまをさがす」のだ。

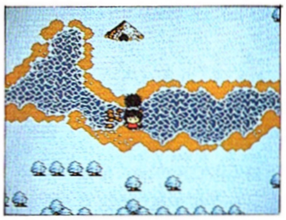


↑タタラは、死後もレインツリーに宿ってマダラたちを見守っているが、さすがに治療まではしてくれなくなってしまった



↑新しいヒジュラの家にて。ここで「ちりょうする」を選べばいいのだが、さすがにタタラほどの腕ではない。時間がかかる

Q ヒジュラの村のずっと北、浅瀬を渡ったところにある洞窟で、ハクタクという老人を助けました。「北の村にきてくれ」といわれ、風姫の治める村に着いたのですが、ハクタクはいないし、村の様子は変だし、どうしましょう。

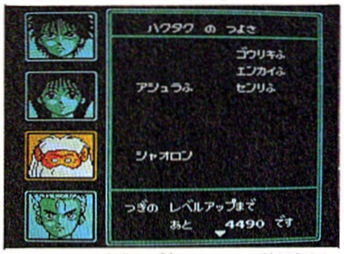


←小さな村の横手に、なにやら大きな建物があるぞ

A 確かに。ちょっととまどうところではある。村の人たちもみんなそうなってるだけだし。何かありそうなフウゲンキュウでは風姫がとうせんぼしてるし。でも、2人だけまともな人がいるのには気付いたでしょう。彼らの話によれば、村人たちは何かにとりつかれているらしい。そういえば村のあちこちにいる犬みたいなやつはなんだ？と思って近づくと、これがモウキ。実は、答えは簡単で、こいつらを全部倒せばいいだけなのだ。その後でフウゲンキュウに行き、もう一度風姫と話し、外に出ると、ハクタクがいるはず。彼を仲間にしたら三度フウゲンキュウへ。風姫のメッセージは変わらないけど、何か一ヵ所、必ず変わっているはずだ。



↑浅瀬を渡ったばかりの場所に、意味ありげなポイントが。この洞窟の底で、ハクタクはモウキに囲まれて困っているのだ



↑ハクタクは霊術に優れている。戦闘能力も見た目ほど貧弱ではないし、実はとても使えるありがたいキャラクターなのだ

Q セイリンの村でのイベントをクリアして北へ向かうと、長い壁があり、まん中にお城らしきものが見えたんだけど、扉が開かず、入ることができません。まだそこに入る時期ではないのでしょうか。だとしたら次に行くべき場所はどこ？

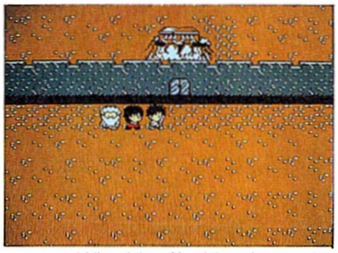


↑クオン寺院。北へ行けば砂の壁はすぐだし、南へ行けばセイリンの村が見えてくる

A どうやらきみは、クオン寺院を見逃したようだね。セイリンの北、やや西よりにその寺院はある。ここにいる2人の話を聞いてから寺院の奥に向かうと、2人のいう通り、伝説の国、ホウライ国の姫の霊が現れる。次にきみがすべきこと、そして壁の向こうへ行く方法、すべて彼女が教えてくれるだろう。



←寺院の内部。そのユーレイとやらを探して歩くシュミイングンに注意



↑これが問題の壁。「砂の壁」と呼ばれる長大な境界線である。まん中の城は何なのか、扉にはしっかりと鍵がかかっている



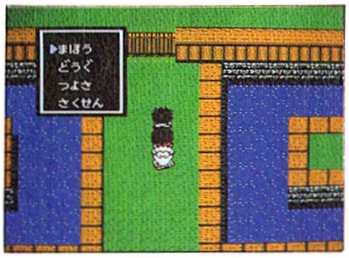
↑まだ壁を越えるべき時期ではない。一行は南東を目指す。と、行く先に見えてきたのがイカルガの村。何が待っているのか

Q セイリンの村で出会うカオス。彼は、仲間に入れてくれといってくるけど、素直にいれてやってもいいんでしょうか。敵の指揮官のジャミラとも知り合いみたいだし、なんかうさんくさいんですが。



↑セイリンの村では、冷酷な女支配者、ジャミラと、ジャトが勢力争いをしている

A 素直に仲間にしてしまいましょう。確かに彼は敵側の人間だけど、「ジャトが気に入らないだけだ」と、はっきり理由をいっているはず。それよりもなによりも、彼は強い。まあ、きみ自身のレベルにもよるけど、彼なしでこの村の宮殿を歩き回るのはかなりきついと思う。宮殿内には、やたらと強いシュミイングンがうじゃうじゃいるのだ。それに、本当のところ、彼を連れずにジャミラに会ったところで、話がわからなくなるだけだぞ。とにかく、この村での最大の目的は、ロキを救出すること。そのためには敵と一時的に手を組むくらいのことは必要なのだよ。



↑兄を奪われた若者、ロキが無謀にも単独で砦に突入。捕まったら彼もシュミイングンに改造されてしまう。助けなければ



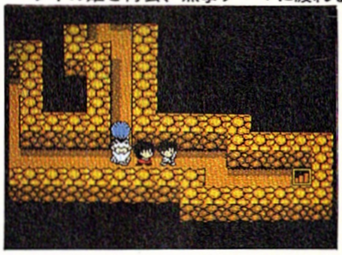
↑この家にカオスはいる。とりあえずは大きな助けとなる存在だ。早いところ仲間にしてしまおう。ヤツは装備が特にすごいぞ

Q イカルガの村にいます。単刀直入に聞いてしまいますが、ソーマ国に渡るためには何をすればいいのでしょうか。必要な条件を教えてください。なお、セイリンの村と、フウゲンキュウにはすでに行っています。

A まずは、北にある「砂の壁」に関するヒントでもいった通り、クオン寺院にいくことだ。情報収集の意味だけではなく、ホウライ国の姫の霊に会っておかなくてはならないのだ。それから、すませておくべきイベントをきちんとクリアしているかどうかの確認に、メンバーをチェックしてみよう。マダラ、キリンに加え、ハクタク、ロキが加わっていればOK。さっそくイカルガの村に向かおう。一応イカルガの村の位置を確認しておく。イカルガの村は、浅瀬を渡ったあとの大陸（セイリンやフウゲンキュウのある大陸のことだ）の、南東の隅にある。北を岩山に囲まれているので、やや行きにくいが、見つけにくいほどではない。ソーマ国へとつながる洞窟は、そのすぐとなり。イカルガ住民の言葉通り、途中が岩でふさがれている。その前に立ちふさがるモウキがいれば、そいつを倒せばいい。もしいなかったら、やり忘れたことがあるのだ。モウキを倒したあと、ホウライの姫と再会、無事ソーマに渡れる。



↑見えている村がイカルガの村。その右にあるのが、ソーマ国へ渡るための地下通路の入口だ。まずは村へ行って情報収集だ



↑地下通路の内部。変な具合いに枝別れしているが、何があるというわけでもないので、まっすぐ南を目指して進んでいこう

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

はかいし

やくたたず、

投稿のネタ26分類

A．	思い出	N．	スクープ
B．	攻略法	O．	生態図鑑
C．	裏ワザ	P．	言葉遊び
D．	イラスト	Q．	評論
E．	写真	R．	俳句・短歌
F．	感想	S．	笑える話
G．	成功例	T．	悲しい話
H．	失敗談	U．	こうして欲しい
I．	新発見	V．	意見
J．	質問したい	W．	データ
K．	答えてあげます	X．	企画
L．	私の出張	Y．	お知らせ
M．	パソコン情報	Z．	その他

冬が終わりかけて春が始まりかけるこの時期、皆さん張り切ってますか？ 陽気が良くなってくるってのに、地面の下でガンバってるアナタ、夜になると馬小屋へと足を運ぶアナタ、そんな皆の「ウィズIII」レポートがどかどか届いています。今回はタップリとみんなの感想を聞いてみようじゃないか。さあこい。

Z-173 新作感想発表会 多数意見集結

●「ウィズIII」をプレイして感想を述べろと言われたら、これしかないでしょう。

「うおっ。すげえ。こりゃたまげた」

初めてウィズをプレイしたときのあの緊張感がぞくぞくっと蘇ってくる。たとえオークさんでも全力で戦ってしまうのだ。「とりゃあ。カティノを喰らええ。」とね。

それに今までマップなんか作った事の無かった僕が、徹夜してまで仕上げている。マップを作ってると何となくうれしくって、今3Fまで一応作ったんだけど、こうして目にしていると1階1階ずつ征服したぞおって気分になるんだよね。

ところで話は変わるが、マジックシールドってものすごく強くないかい？ 攻撃力が高くて、一気に全滅してしまう。モーリスでACを上昇させているうちに攻撃受けちゃってさ。攻撃呪文は効かないし…。早くダイアモンドの騎士になりたい

(富山県・美味しんぼ)

●「ウィズIII」をマッピングしていて気付いたのですが、B4F東部は玄室の形がテトリスのパーツと同じだった。

(新潟県・グレたデーモン)

●さて問題です。ハースニールでコッズシールドにクリティカルヒットを与えました。壊れたのはどっちでしょう？

答：「こっずです」(こっちです)

…か、かんべんして下せえ。

(広島県・魔王サイコ)

●サッキュバスの原画を見たいと思っているのは私だけではないはずだ。そうだろう？

●「II」に続いて「III」においてまで忍者が迫害されているような気がする。KOD'Sアイテムは使えないし…。

●今回はロムの性能が良くなったせいかグラフィックがきれいだ。しかしグレーターデーモンはやせていて少し気味悪い。ひょっとするとサッキュバスのせいかもしれない…。

●エクスカリバーを見つけたのは良いが、忍者が装備できない。すごくくやしい。それに今回は、ささえの盾の大安売りだ。すごくくやしい。

(新潟県・赤鯖蛉)

●私は友人から、「グレーターデーモンより強い奴がいる」という話を聞いたので、そのモンスターに出会うため迷宮をさまよった。と、発見したのがライカーガス。「も、もしや、こ、こやつか、グレーターデーモンより強いというのは…。」私は喜びとうれしさ(同じことだな)でいっぱいだった。

「よーし、また増殖するか」「仲間が現れた」「よーし、死ねー」…「ライカーガスは逃げた…」

に、にげるなんて情けないぞーっ！

(神奈川県・田口直樹)

●「ウィザードリィIII・ダイアモンドの騎士」に関して思いつくまま書く。

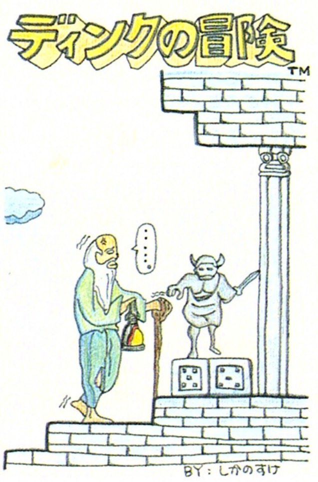
「I」でキャラクター達を苦しめてくれたフラックが今回は複数で現れる。さて、モンスター名を英語にすると面白いことがわかる。Fleckとなっているのだ。そう、Flackの複数はFleckなのである。勉強になった。

ある日、バンパイアロードに出会った。貴族ともあろうものが、配下を連れているにせよ迷宮内を徘徊しているなんて、アパート住まいのイギリス貴族より可哀相だ。と思った。

ある日、ジャイアントゾンビに出会った。…これが巨人族のゾンビだとして、一体どんな種類の巨人族なんだろう？ 迷宮内で服着た巨人族なんか見たことないし…いや、もしかして巨大なゾンビとゆー意味かも知れない。スライムキングみたく、ゾンビがぞろぞろ集まって…。

全体的に敵がパワーアップしている。ティルトウェイトを唱える敵がやたらいるし、ブレスも強烈。ミフネが強力な呪文を使ってきたのもショックだったが、アークデーモンにエナジードレインを喰らったときは目が点になった。しかも…逃げることがあるんだよなあ、こいつ。

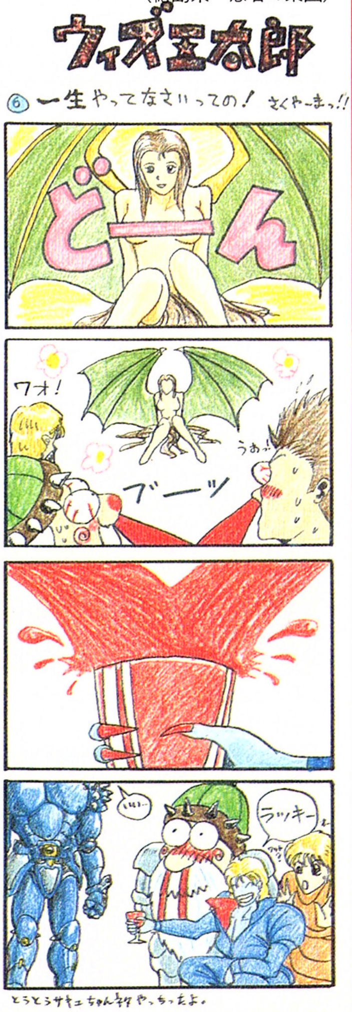
(徳島県・愚者の楽園)



↑鳥取県・しかのすけ



↑東京都・L330SAM



Wizardry®



SOFEL
任天堂 ファミリーコンピュータ用カセット
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
魔都への挑戦。
快感!! 超高速スクロール感覚
TITAN
タイタン
アメリカで大人気のアクションゲーム“タイタン”がついにこの夏ファミコンカセットで新登場。驚異の超高速8方向スクロール型ブロックくずしが君を一気にタイタンワールドへ。オリジナルモードは10面単位でボーナスステージのある80面、チャレンジモードはオリジナルモードの人気2面＋ソフエルオリジナル8面をタイムトライヤルでこなす。君はこのスーパー困難な画面をすべてクリアできるかな。
今夏発売予定!!
■SFL-NL 標準小売価格￥5,900(税別)
TITUS
Published under license from Infogrames™.
© 1988, 1989, 1990 Titus Software Corporation.
© SOFEL CO., LTD. Infogrames™ is a trademark of Infogrames S.A.
All rights reserved.
Licensed in conjunction with JP International.
制作・販売
株式会社 ソフエル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2ロックビル
ソフエルファミコン情報 東京TEL.03-250-1800
大阪TEL.06-310-1810

PC Engine club VOL.57

最近のROM²のゲームは、豪華声優陣が当り前になりつつある。まぁ、ハードの特徴を活かしてってことなんだろーけど、肝心のゲームの方で手を抜かないでね。

NEW SOFT IMPRESSION

スプラッターハウス

◆王道、スプラッターハウス

超心理学の権威、ロジャー・ウエスト博士が他界した。ウエスト博士の研究テーマは不老不死、屍体蘇生、人工生命の創造、霊界通信などなど。その結果、人里離れたウエスト館は、怪物どもの徘徊する忌まわしき場所と化していた。怪物どもは館を乗っ取り、ウエスト博士も彼らの餌食に…。

人々の口には、忌まわしきウエスト館のウワサがのぼり、やがて、ウエスト館はスプラッターハウスと呼ばれるようになった。

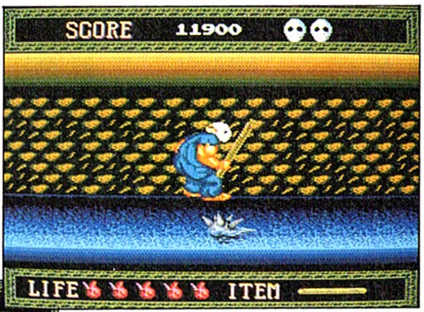
大学で超心理学を学ぶリックは、スプラッターハウスのウワサを聞き、興味を持つ。リックは、後輩であり、恋人でもあるジェニファーを伴い、ウエスト館の調査に向かう。

館の側まで来たとき、突然の豪雨が彼らを襲った。稲光に浮かび上がるウエスト館…。リックとジェニファーは、誘われるようにウエスト館に足を踏み入れる…。

てなワケで、このゲームはスタートする。意識を取り戻したリックは、自らの肉体の変容に驚く。まるで超人ハルクのような肉体は、館に巣くう怪物どもと戦えるように“仮面の精”が与えたものだった。かくして、リックはジェニファーを救うために、仮面とともに、館の奥へ向かう…。

↓深い森の中、篠突く雨、稲妻に浮かび上がる洋館…。うーん、王道！







↑水針球は破壊不可能。しっかりジャンプするのだぞ
←地槍も破壊不可能。博士はよっぽど侵入者が嫌いらしい



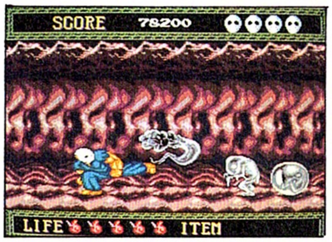
↑攻撃アイテムは、必ず入手しよう。闘いがラクになる

◆攻撃は最大の防御なり

リックに力を与えた仮面の精、ヘルマスクの思惑…は、ゲームを進めれば分かるから、ここでは触れない。ただ、ここでも、しっかり“王道”を行ってるのさ。これで分かっちゃったかな？

さて、リックの攻撃法は、パンチ、キック、ジャンプキックにスライディングキックなどの肉弾攻撃がメインだけど、攻撃アイテムを手に入れれば、それを使って、通常の2倍のダメージを与えられるんだ。アイテムは黄金のナタ、角材、銃、石、スパナ、モリの6種類。攻撃法によって、敵のやられ方も変わるなんて、細かい芸も嬉しーじゃないか！

このゲームはダメージ制だけど、ステージ中の体力回復はできない。つまり、ヤられる前にヤれ、先手を取ることが重要なのだ。そのためにも、威力の大きいスライディングキック（攻撃力2倍なのさ）を、自由自在に使いこなせるようにならないとね。



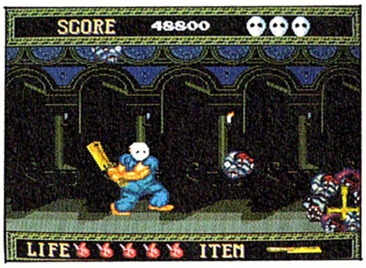
↑オバのように、ちっこい敵にはキックしか効かないからね



↑パンチは基本だけど、リックよりリーチが長いのもいるし…

→スパナや石は遠くの敵を倒せるが、一回でおしまい

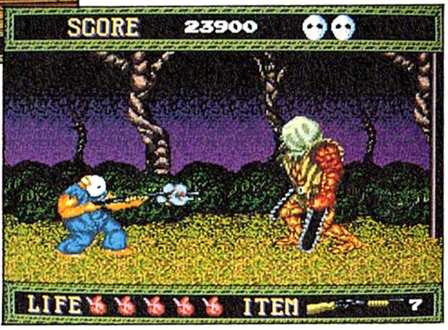


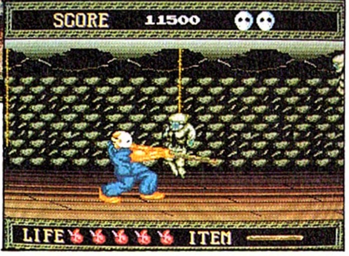




←スライディングキックは、威力が2倍。しっかりマスターしよーね

↑やっぱ、黄金のナタってのが、一番それっぽいね
↓離れた敵を攻撃できる銃も便利だけど、弾数は8。ムダ使いは避けるよーに





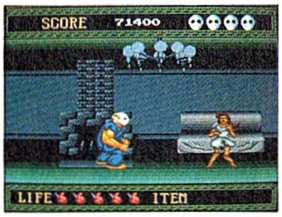
→角材は使える。パンチより遠くの敵も倒せるし、威力は倍だし、必ず取ろうね

◆哀、ジェニファー

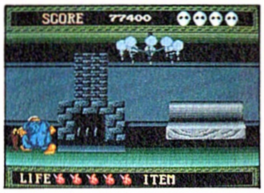
さて、行方不明のジェニファーだけど…。ステージ5エリア7で再会することはできる。できるけど、ここはスプラッターハウスなんだ。しかも、怪物どもが生み出される"胎内洞"にもっとも近い場所…。その邪悪な波動はすべての生きとし生けるものに影響を及ぼし、いかなるものも魔性に見入られる。それは、ジェニファーとても例外ではなく…。

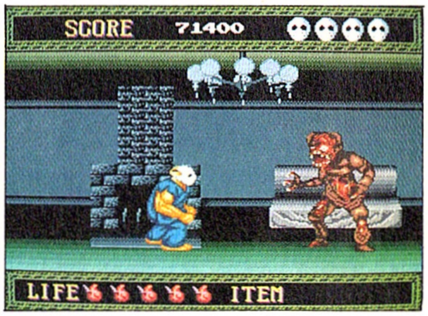
はい、ご推察の通りです。ジェニファーは怪物に変身して襲ってきます。かなりの強敵だけど、やっと倒す。元の姿に戻り倒れるジェニファー…。リックの腕の中で、塵になって…。

普通さ、こーゆー場合、「呪いが解けて、元に戻ってよかったね」ってパターンが多いよね。だけど、このゲームってば…。あまりにも哀しい。だけど、リックには哀しみに浸っているヒマはない。すべての元凶、マザーが待つ胎内洞は、もう目の前なのだから…。



→やっと会えたジェニファーが、突然苦しみだした！





←リックの腕の中でジェニファーが崩れていく！

↑ジェニファーが怪物に!! 彼女を魔の呪縛から解放するには、倒すしかないのだが…

◆ホラーヒーローへの道

ウエスト館には、30種類以上の怪物が棲息しているんだ。どいつもこいつも、グロくってかわいーんだよね。

こいつらを、ぐっちゃぐっちゃとなぎ倒し、ウエスト館の最深部"胎内洞"で怪物どもを生み出し続ける"マザー"を倒すのが、ゲームの第1目的なのさ。そのために、仮面の精はリックに協力してくれるんだけど…。

じゃ、ゲームを進めるポイントを少し。とにかく、アイテムを見逃さないこと。特に角材は、素手よりも遠くの敵をブチのめせるから、とっても重宝なんだよね。

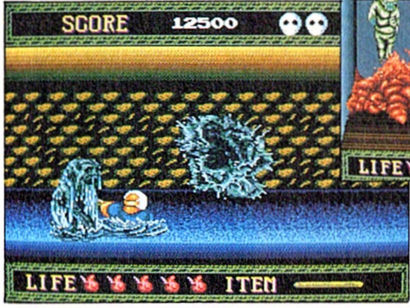
それから、敵の動きにはパターンがあるから、それを掴むことも大事。とくにステージ1、2のボスキャラは、パターンさえ掴めば楽勝だからね。

ステージ3のボスキャラの攻略法は、ノーマルにやるならスライディングキックなんだけど、アイテムはスクロールアウトしないかぎり消えないってことを利用して、銃を…。ね、これで楽勝でしょ。

もう一つ、テクニックの話を。スライディングキックは大きくジャンプして着地寸前に下＋IIなんだよね。威力も大きいし、大いに活用したい技だ。で、ジャンプの最中に方向転換ができるってことを利用してスライディングキックをかます。これができると、ある場所が、とってもラクにクリアできるんだ。覚えといてね。

とにかく、細かいトコまで凝ってるゲームだからね。背景のスミズミまで、じっくり堪能しておくんなまし。

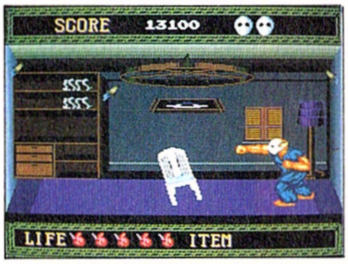
↓ウォーターデッドを角材で張り倒すと、壁にブチ当たり、べちゃっと潰れる…。うーん、気持ちいいなあ



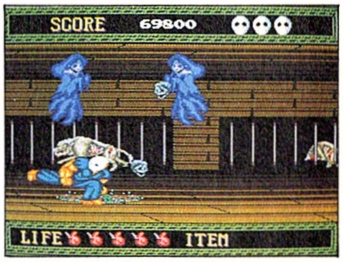


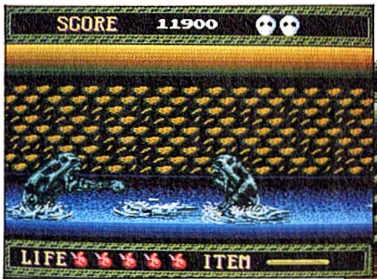
↑ステージ1のボス、ボディイーター。団体さんで襲ってくるぞ

↓ジョーカーの髑髏攻撃を避けつつ、イビルドッグと闘う。あー、忙しい



←ステージ2のボスはポルターガイスト。ナイフ2本が恐い

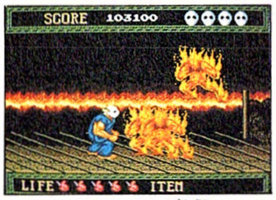




↑ウォーターデッドはリーチが長い。素手のときは、キック攻撃が安全なのさ

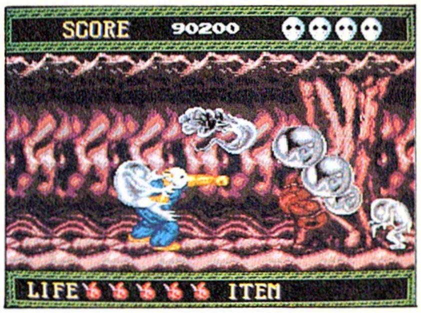
↓トゥウーチャーデッドはBGの一部のクセに攻撃してくるんだもんなあ。注意！





↑ファイヤーデッドは怪物どもの成れの果て。倒せないから注意ね

→胎内洞の奥でエッグオバを生み続けるマザー。コイツを倒せば…

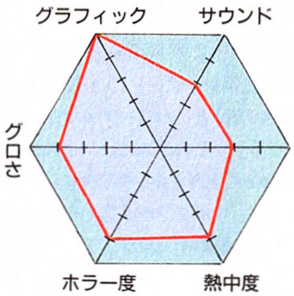


PLAYER'S DATA

メーカー	ナムコ
発売日	4月3日
価格	¥6800（税抜き）
メディア	Hu-CARD
容量	4M
ジャンル	アクション
ステージ	7

文／北枕獲

美しい…とゆーか、ブキミなグラフィックが雰囲気を盛り上げてくれる。BGMもそれっぽくて、心地よい。面数は正確には、7ステージ22エリアだが、すべてのエリアを通過する必要はない。6種のアイテムのうち、黄金のナタ、角材はエリア内で有効。銃は8発。石、スパナ、モリは1度投げると終わり。アイテムの持ち換えも可能で、これを利用した裏技的テクもある。



いい！ おもしろいゲームだよ。けど不満が一つ。ポルターガイストやジョーカーのような悪霊型はいらないから、もっともっとゾンビ型を増やしてほしかったな。やっぱ、スプラッターを名乗る以上、内臓ずりずり、体液ぬとぬと、血べちゃべちゃじゃなきゃ…。もっとも、例の事件のおかげで、ずいぶんおとなしくなっちゃったって、ナムコの人がコボしてた。うーん、残念。

サイコチェイサー

アウラ帝国を討て！

つまり、悪い戦闘アンドロイドの国がアウラ帝国で、サイコチェイサーってのは、対アウラ用に開発された超戦闘アンドロイド。なんて、BSGは知らなくても、ゲームは楽しめるか。PCには、最初から4種類の兵器が装備されているので、それを使い分け、ガンガン進めばいいんだ。パワーチップやサイコエナジーを集めて、兵器をパワーアップして、ビシバシとアウラ帝国のアンドロイドを破壊する。爽快感たっぷりのシューティングなのだぞ。



↑敵キャラを破壊すると、7種類のパワーアップ・アイテムが出現するのだ。スピードがダウンする"下向き矢印"以外は、バンバン取りまくろうね



➡ファイヤー。敵を貫通し、破壊力も大きい



⬅写真だと、よく分からないが、連射数が増える



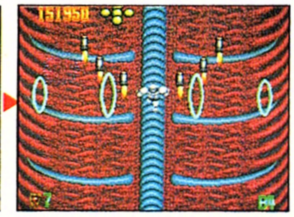
➡マルチウェイ。前後が狙える拡散弾



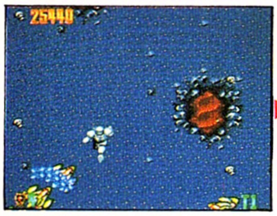
⬅結構、スキマが多いので、注意が必要



➡バスター。サイド攻撃用で、使い道は広い



⬅ここまで広くなると、バリア的にも使えるんだ



➡サンダー。間がちっとキビしー追撃レーザー



⬅長くなって、ちょっとはラクになるけど…

サイコチェイサー、突き進む!!

このゲームのポイントは、パワーアップの仕方。パワーアップはアイテムのパワーチップ、サイコエナジーを集めて行うんだよ。

パワーチップ8個で、サイコエナジーが1個増えるんだ。で、サイコエナジーは、バトルに入る前のセルフモニター画面で使用するのさ。

4種類の兵器が4段階にパワーアップするんだけど、どの兵器を、どれだけパワーアップするかが、自由に決められるってことだ（とは言っても、集めたパワーエナジーの数だけだけど）。1つの兵器を集中的に上げるか、それぞれを平均的に上げるか、プレイヤーの自由ってわけさ。どーゆーパワーアップをするかで、攻略法も変わって来るわけだね。

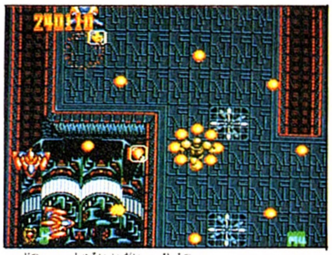
ま、最終的には、すべての兵器が4段階アップするわけだから、それほど気にしなくてもいいかな？

アイテムは、兵器のパワーアップだけじゃなく、エクステンド（1UP）、スピードアップ（3段階）、スピードダウン、ミサイル（6発まで増えるぞ）、無敵とあるから、十分に活用しよう。アイテムは敵を倒すと出現するからね。

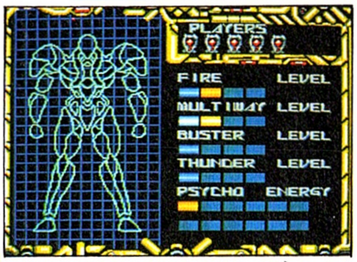
ちなみにコンティニューは5回までだよ。



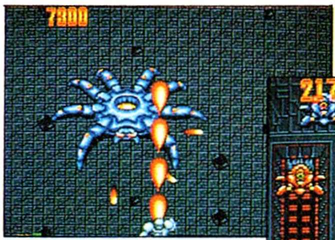
➡ちなみに、これが主人公のサイコチェイサーである



↑実は7種類以外に秘密のアイテムがある。4種の兵器がさらにパワーアップするのさ



↑セルフモニター。ここで、どの兵器をパワーアップするか、決定するのだ





↑とーぜん、中ボスやボスはデカいのである

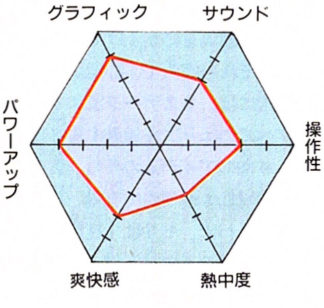
➡先のステージの攻撃はナミじゃない。それなりのパワーアップをしてても、かなりキツいぞ

PLAYER'S DATA

メーカー	ナグザット
発売日	4月6日
価格	¥5800(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	2M
ジャンル	シューティング
ステージ	6

文／北枕獲

ファイヤー（貫通弾）、マルチウェイ（拡散弾）、バスター（広域ビーム）、サンダー（追撃レーザー）の4種類の兵器の使い分けと、パワーアップがポイントだろう。このボスには、この兵器とゆーのが、わりとキッチリ決まっているようだ。IIボタンが兵器の発射、Iボタンが兵器のチェンジ。アイテムは7種類、コンティニューは5回。兵器は常に連射モードになっている。



とにかく、敵の攻撃がスゴい。並じゃない。パワーアップしてても、けっこーツラい。どっちかってーと、シューティング・マニア向けなんだろーな。兵器のパワーアップは、けっこうハデで気持ちいいけど、兵器の選択はかなりシビア。地形や敵に合わせて、こまめにチェンジするのが、攻略への早道だろう。まあ、ルーキーには、手にあまるかも。

NEW SOFT INTRODUCTION

超絶倫人ベラボーマン

メーカー	ナムコ	容量	4M
発売日	7月	ジャンル	アクションシューティング
価格	¥6800(税抜き)	ステージ	22
メディア	Hu-CARD		

文／外山鹿之介

「スプラッターハウス」に続いてナムコさんが放つアーケードからの移植版。変わった操作法、ユニークなキャラクター等で話題になった人気ゲームだ。発売はまだちょっと先だけど、前回紹介した「源平」と、今回の「スプラッター」の完成度の高さを見ているだけに、きっと期待に答えてくれそうな気がする今日この頃なのである。

⦿今日も何処かで響く声「ベラボー参上!!」

アーケードゲームファン待望の一本、「超絶倫人ベラボーマン」が、PCエンジンで復活だ。

時代は、高度成長期を迎えた70年代前半の日本。ゲームの舞台となる町内の背景もレトロ感覚でいっぱい。

世界征服の野望を抱いた悪の科学者、爆田博士の計画の手始めとして新田四丁目（うーむ…）が標的とされたのだ。

事前に博士の陰謀を察知したアルファー遊星人は、自ら作り上げた超変身物質（ベラボーマン変身物質）を、1人の男に無理矢理押しつけ、とっとと帰っていってしまった。

その男の名は中村等29歳、争いごとは苦手のごく平凡なヒラサラリーマンだ。はたして地球の運命やいかに…。

と簡単にストーリーを紹介してみたけど、文章のあちこちから、ばかばかしくも笑えるゲームの雰囲気が、読み取ってもらえたんじゃないだろうか？

所々に散らばった遊びの要素。とにかく見てるだけでも楽しくなる一本だ。

知ってる人はもちろん、未体験のキミ。注目しておいて損はないぞ。



←しゃがんで攻撃するとベラボーヘッドバットだ。うーむ、気持ちわるい…



↑あちこちに各種アイテムが落ちている。スカもあるけど



←彼が、サラリーマン中村等に変身能力を授けた男、アルファー遊星人だ



→ベラボーキック炸裂。足が身長の3倍近くも伸びるベラボーな攻撃



↑「わしが爆田博士じゃ」とやたら自己顕示欲の強い　おっさんである。ステージ間のデモにしょっちゅう現れる



↓パワーアップのひとつ、波動弾。ボスにも有効な強力武器

⦿ベラボーにユニークなキャラクターのオンパレードだ!!

主人公のベラボーマンはもちろん、爆田博士率いる怪人、ロボット等の敵キャラ軍団も、ぶっとんだ個性を持った笑えるヤツらばっかりだぞ。

いくつかの敵は、ぺらぺらと良くしゃべる。PC版ではどこまで再現してくれているか楽しみである（源平はとても良くできてたからねェ）。

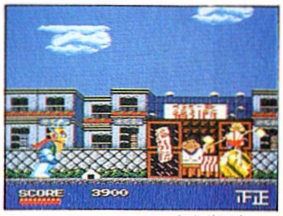
昔なつかしい郵便ポストや看板等、背景の小道具もチェックしてると楽しい（わかんない子も多いかな？）。

ベラボーマンは、時には海に潜ることだってある。海に入ると自動的にシーベラボーに変形し、いきなりシューティングゲームに早変わりだ。

知ってる人も多いだろうが、このゲームを作ったのと「源平」を作ったスタッフは同じなのだ。鉄球やメカ要石等、思わずニヤリとしてしまうキャラもちらほら見受けられるよ。



↑宿命のライバル？ブラックベラボー。攻撃等も生き写し



↑ステージのラストで体力回復のおにぎりをくれる福引男



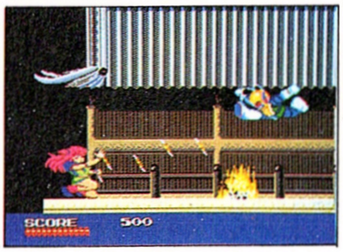
↑忍者屋敷は様々な罠が仕掛けられている迷路面だ。後頭部が痛そうな虚無僧君…



→天下無敵のヒキョー者、ピストル大名。信じた私がバカでした…



↑かっちょええデザインに、紳士的な口ぶり、唯一まじめな（？）ボスキャラ、ゾルタン



↓恐怖のファイヤーウォール娘、わや姫。ぼーっと見とれてるとボコボコにされるぞ



←海底面はシューティングゲーム。スクロールに潰されないように注意



→宙に浮いてるでけえ顔はかなりの強敵。時間をかけすぎると出てくる



↓海底面のボス、アトランチス大王。手下どもが、うざったいのだ



↑スペースが余ったのでサービス

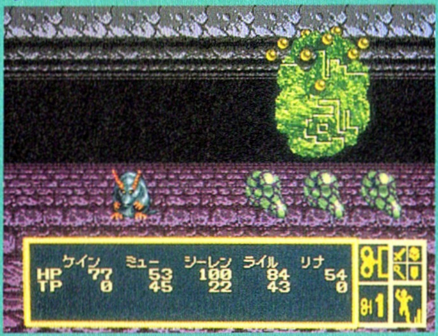
メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.34　文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

満を持して登場だ ファンタシースターIII



近頃メガドライブの売れ行きが伸びているらしい。おもちゃ店に関係している読者からそういう指摘をいくつか受けた。おそらく爆発的な瞬発力はないだろうけど、確実に普及していくものと思う。ここでポイントとなるのがセガの姿勢。しっかりと先を見据えた商品展開をユーザーとして切に希望する。頼みますよ！

MDC Head Line

「ストライダー飛竜」移植決定――カプコンから業務用に発売されたアクションゲーム、ストライダー飛竜が秋頃の発売に向けて開発されている。キャラクターのダイナミックな動きをどこまで再現できるか。6月のおもちゃショーに出品されるとのこと」

今月発売のメガドライブソフト

ダーウィン4081
■4月7日発売■¥6000(税抜き)■セガ

ファンタシースターIII
■4月21日発売■¥8700(税抜き)■セガ

サイオブレードスペシャル
■4月27日発売■¥8500(税抜き)■シグマ商事

ファンタシースターIII ～時の継承者～

セガ
4月21日発売
¥8700(税抜き)

ファンタシースターも3作目。62年12月、元年3月にI、IIがそれぞれ発売された。なんだかそれだけの時間を経てきたとは思えないような……。IIIの舞台はIIよりもはるか1000年以上先。ずいぶんかけ離れた時代なのだ。

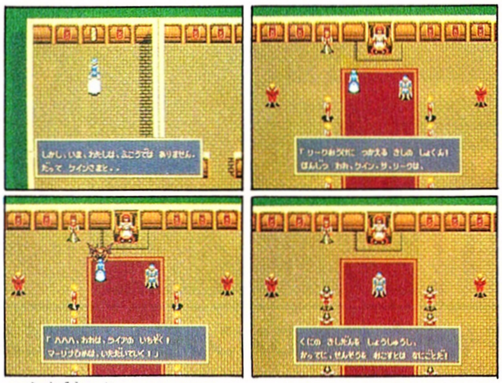


◆結婚式の日、晴れやかな席は一転して悲劇へ

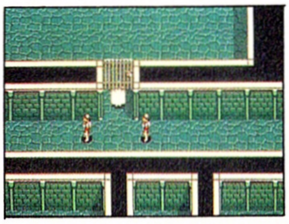
舞台背景となるストーリーは前号で紹介した通り。オラキオの子孫、ケイン＝サ＝リークが浜辺に流れついた記憶喪失の少女、マーリナと結婚式を挙げる日が始まりだ。城下町から城内に入り、マーリナの待つ部屋へと進む。ここからオートになる。盛大なベルの音が響き、2人は連れ立って父である王の前に進み、結婚の宣誓をした。が、その時、背中に羽を生やしたガーゴイルのようなモンスターがマーリナをさらっていった！



←マーリナが浜辺に流れついたところ。なんだかずいぶんと大層なベルトをしているが、何か意味あるのかな？



モンスターは自らをライアの一族と名乗った。闇の民が復活したのか。激昂したケインは兵士たちを出動させ、ライアに立ち向おうとした。王はケインの態度を許さず、地下牢で頭を冷やすように命じたのであった。



←地下牢の中へと入れられてしまう。この奥にはなぜか宝箱が3つ置かれているのだ

地下牢に入れられたケインを助けたのはリナという少女だった。おかげで城下町へ脱出できたものの、城の門は堅く閉ざされている。後ろ盾を失ってしまったケイン。真相追求に向けて、戦いの地へと赴く。

➡謎の少女リナ。ケインとどんな関係なのか？　にしても……

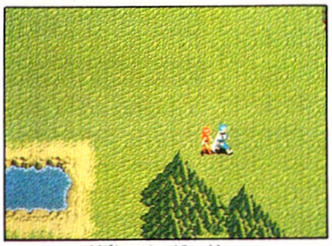




↑このまま城下町までオートで進んでいく。そこからスタート

PSIIとどう変わったか……ゲームイメージとプレイフィールド

初めてIIIを見た時（去年の冬だったかな）、「これがファンタシースター！」と思わず叫んでしまった。それほど大きく変わった。未来世界のイメージはなく、中世っぽいフィールドデザイン、黒でフチドリされたキャラはリアルっぽいものになった。そう、見た目の印象はヴァーミリオンに近くなったのである。もちろんヴァーミリオンのようにずっと中世的世界でゲームが進行していくのではなく、あくまで科学文明崩壊後の姿だから、ところどころで未来世界の断片をかいま見ることになる。にしてもIIとは大違いだ。



↑あるのは草原と山と森と海だけ……

↓石づくりの建築に石畳の歩道。科学はどこへ行った！





←船に乗って島へ。途中に沈んだ神殿が

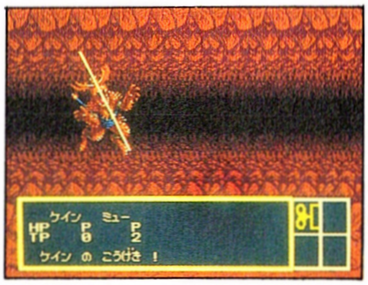


←ダンジョンの2重スクロールはない

PSIIとどう変わったか……………戦闘システム

IIの戦闘システムが完成された形だったので、大幅な変更点はない。ただし、画面レイアウトは見ての通り、手が加えられた。右下にあるアイコンがコマンド群だ。ひとつづつ説明しよう。

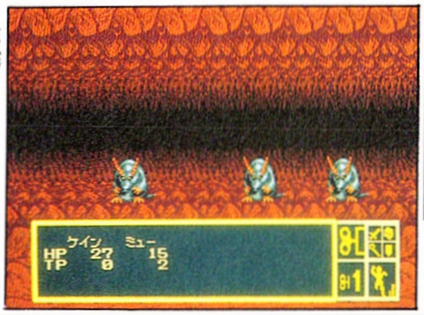
左上のゼンマイマークは連続オート攻撃だ。何らかのコマンド指示がない限り、武器攻撃を行う。全滅かキャンセルが入るまで続く。その下が1ターンだけのオート。右上は各種コマンドで、剣は攻撃、杖は魔法使用、宝箱はアイテム使用、盾は防御となっている。これを入力してオート攻撃に移るのだ。右下は逃げるコマンド。



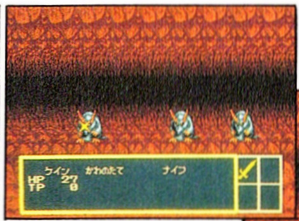
←味方の攻撃アニメーション。IIのようにキャラはなく武器の軌跡のみ



↑左下端の敵に注目。波みたいのがかかっているでしょ。これはザンのアニメーションなのだ

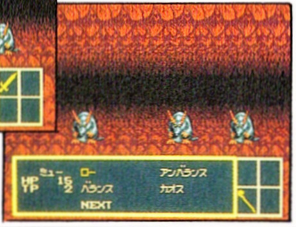


→敵出現！　なぜか天井と床は左右逆方向にスクロールしている



↑剣は攻撃のコマンド。どの敵の攻撃するかを決めているのだ。Xを動かすのだ

↓テクニックは4つで1つの系統を作っている。次号で詳しくやりましょ



→アンバランスは敵を内面から破壊するテクニック。でも失敗しやすい





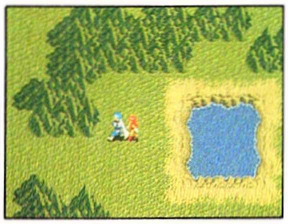
←後列の敵に対するマークはこのように大きく出る。

PSIIとどう変わったか………登場する仲間たち

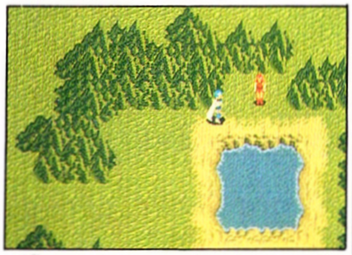
つらく長い旅に仲間の存在は欠かせない。IIでは主人公＋7人の仲間たちがいて、その内の4人で進んでいった。残りは待機していた。IIIでは5人パーティである。最初は主人公1人だけだが、徐々に増えていく。アンドロイドあり、謎の男あり、若い女性あり…。IIのように自由選択できる訳じゃないが、なかなかバラエティに富んでいる。職業は設定されていない。



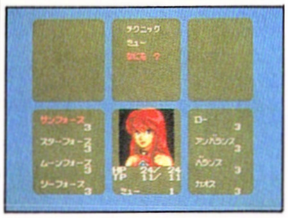
←少女はミュータイプのアンドロイドだったのだ



←仲間に加えて再び出発。こうやって仲間は増える



↑泉のほとりにたたずむ女の子ひとり。別に脈絡なしにここにいるわけではない。異端の者の宿命なのだ。



←ステータス画面。テクニックの系統は複雑。次号で

PSIIとどう変わったか………敵モンスターたち

コマンドシステムに大差はないが、敵の出現パターンは大きく変わった。まず、敵に前列と後列ができた。前列の敵に対しては通常攻撃ができるが、後列の敵にはテクニックや銃などを使わないと攻撃できない。ただし、前列を全滅させれば後列は前列と同じになる。通常攻撃OKだ。

敵のアニメーションだが、ちょっと地味になったかな。そのかわり後列の敵の大きさはかなりのもので、初めて見るとちょっとびっくり。ヘンなデザインのヤツも多いし…。



←小さいのが前列。でかい2体が後列だ

ラッピー



モルモス



チープコック



チャム



ケイブウォルフ



ディムール



ファンタシースター プレイヤーズルーム CLUB NEY　今号からスタート！ お手紙待ってます

いきなりですが、とりあえず「メガドライブのすべて2」が発売されるまでの間はこちらに間借りすることになった「ファンタシースター・プレイヤーズルーム」でございます。読者のみんなのファンタシースターシリーズに対する熱い思い入れをぶつけてもらうべく開設しました。ドラクエやウィザードリィに負けない、メガドライブユーザーならではのファンタシースターワールドを作ろうでないの！

さて、今回は第1回目だからして、未だハガキが到着していない。だから不肖、成沢めのファンタシースター観などを語らせていただく。少々たわごとめいたことになるかも知れないが、しばしおつき合いを――。

ファンタシースターをプレイした上でよく言われるのは「シナリオのまずさ」である。なるほどと思う。ハッキリ言ってしまえば、バックグラウンドストーリーや設定は面白いんだけど、ユーザーを遊ばせる、という点において確かにアラは目立つ。でも、それはセガの宿命のような気がするし、もっとグラフィックやサウンド面での長所をほめてあげたい。RPGはシナリオが命、とする意見があるけど、決してそんなことはなく、要は開発者のサービス精神だと思う。シナリオで遊ばせるか、システムで遊ばせるか、そして視覚と聴覚で遊ばせるかの3つがあって、ファンタシースターシリーズは最後を選んだのだと思う。とは言ってもあまりにシナリオやシステムがおろそかになる（I、IIじゃそんなことはないけど）のも困りもんだが。IIIに対する期待は大きいのだよ。

にしても3Dダンジョンはぜひ復活させてほしかった。すっごく残念。

MDC 新着情報 QUICK information

サイオブレード

シグマ商事／4月27日発売／¥8500(税抜き



◇メガドライブ初のAVGは宇宙が舞台のSF物だ

オリジナルはパソコンソフトメーカー、T&Eソフトが開発したSFタッチのアドベンチャーゲーム。メガドライブに移植するにあたってストーリーにある程度の変更が加えられている。パソコン版をプレイした人でも楽しめるってことだね。だからパソコン版にあったメロディモジュールはなくなっている。

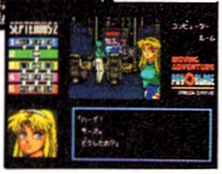
21世紀後半、初の恒星間有人探査機である「セプテミウス２」が所定の任務を終え、地球に帰還する時に事件は起きた。メインコンピュータが狂い、通信が途絶え、航路をはずし始めたのだ。救助に向かったのは「キャサワリー」と８人の乗組員たち。だが、セプテミウスの内部には船員の姿はなかった…。いったい何が起きたのか。セプテミウス２と乗組員の運命は…!?



←で、本編のスタート。セプテミウス２のコクピットからだ



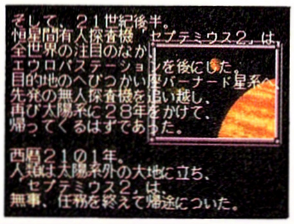
↑停電を直すために倉庫へやってきた。カーソルを動かして探し回ってみよう



→このシーン、ソフィア（女の子）はふり向くのだ



←色々おまけがついている。3Dのシューティングも



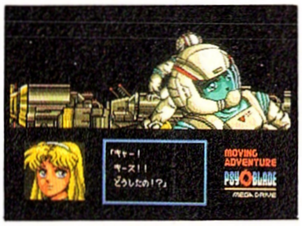
→デモのバックストーリー。すっげえ長いのである



→オープニングでは登場人物の名前が順々に出てくる



←マニピュレーターもちゃんと動く。やるねえ



→大きなイベントがおきた時は画面全体に絵が広がる

MEGA DRIVE CLUB▶一押し情報拡大版!

"サンダーフォースIII"登場! テクノソフト入魂の1作!!

3月9日にサンダーフォースIIIの展示発表会が行われた。１タイトルのためにわざわざ発表会を行うとはなかなかヤルな、と思っていたけど、実物を見てなるほど納得した。かなり気合を入れて作ってあるのだ。

ゲーム内容はオール横スクロールの全8面。全方位スクロールはなくなった。ステージ1～5までは自由選択で、すべてクリアするとステージ6以降へ進むことができる。強調したいのはグラフィック。まあやってくれます。しかし、難易度はかなり高いのだぞよ。



←タイトル画面は、まあ前作と似たようなもんだ





→キャンペーンギャルのカオル嬢

←真ん中がさくやーま。にしてもみんな熱心なのだ

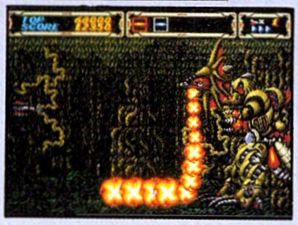
発表会では各出版社対抗のゲーム大会が行われた。必勝本からはさくやーまが登場。期待を一身に集めたが３位。優勝したのはBEEPだった。残念!



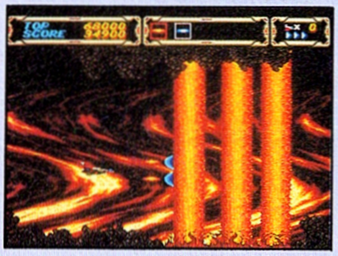
↑スタート画面。右下はボスのシルエット。左の星系図は進む惑星に照準が合っている



←触手をグネグネと動かして太いビームを放ってくる



→ボスの動きに不自然さがなくてなかなか気色よし



↑これですよ、これ。写真じゃ背景が動いてるのが伝えられなくて残念。100インチで見たときゃホントに酔いそうだった

MEGA……メガドライバーズサロン
DRIVER'S SALOON

先日、フリートークで恥ずかしい写真を公開された成沢です。やはりプライベートに関することが本に載るってのはナンですね。もともとH本屋だった私は、自分の写真に関して大抵のことじゃ動じないんですが、さすがにね。まあ、今後ともよろしく。

では、お手紙のほうを。

「先日TATSUJINを5周してすべてのエンディングを見ました。4周目のエンディングはすごく笑えるのでお勧めですよ」(三重県　TAK)　はあ、そりゃすごい。思わずあきれちゃうぐらいにすごい。成沢はEASYの2周目でもうダメなもんで……。でもこのお手紙でヤル気が出てきたかっていうと……そうでもない。ヤッパ難しすぎるよ、TATSUJINは。

「セガのバックアップソフトはリセットボタンを押しながら切らなくてもいいんですよね。説明書には書いてないけど」(東京都　SWAT)　大丈夫です。押しながら切ると、かえってデータがぶっ飛ぶこともあるので注意。

お手紙募集中です。よろしく頼みますよ――。

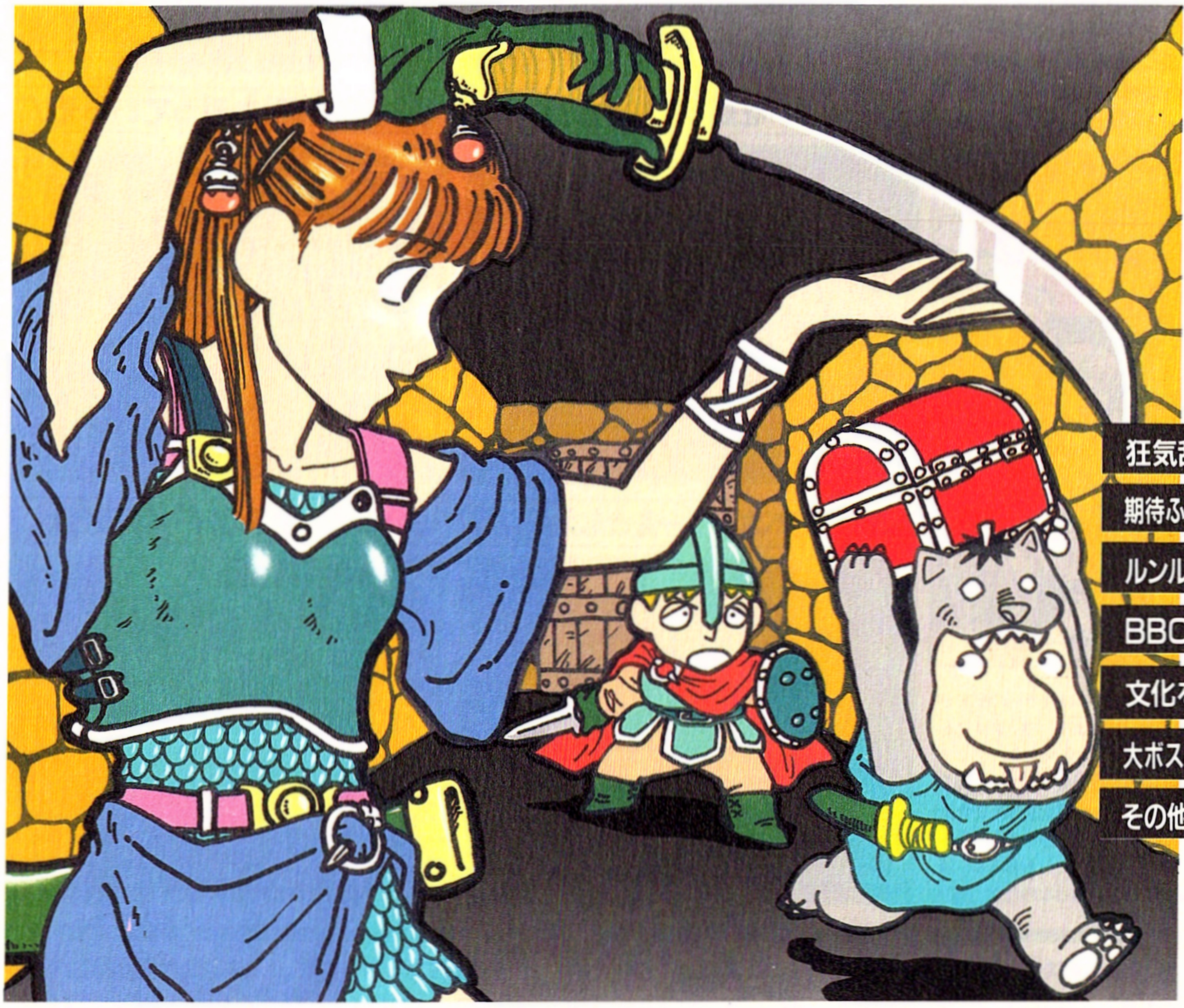


←大阪府・MINO

BUG-BOY CLUB

ゲームによくあう読者ページ しっかり楽しむためのBBC

最高の技と傑作なお笑いを読みやすく提載しています。1ページ1ページしっかりめくってお読みいただければ、心ち良い喜びを味わっていただけるでしょう。ゲームをしながらBBCを楽しみたい人に、今号も小粋な企画満載でお届けいたします！



- 狂気乱舞のドラクエIV！
- 期待ふくらむPC&ゲームボーイ！
- ルンルンさとみのへんなもの！
- BBCの切り札、投稿写真！
- 文化を語るウイザード！
- 大ボス出現、紙コンアトランダム！
- その他、感涙の企画が目白押し！

Vol. 8

ドラゴンクエストⅣの大

ベホマラーがベホマズンに!!

神官クリフトの超魔術! HPを最大にするときはコレだっ!!



SOFT 5

FC ドラゴンクエストⅣ

トップニュースは、もちろん『ドラクエⅣ』!! クリフトがベホマラーの呪文を唱えると、なぜかベホマズンの効果があらわれるという超お得技だ!! ベホマズンは、仲間全員のHPを最大値にする、勇者だけが使える呪文。コレが神官クリフトさんにもできちゃうってんだから、こりゃあもう一大事!! 報告してくれた北海道・大田秀之特派員もイスからころげ落ちるくらいビックリしたらしいぞ。

なお、このワザは必ずクリフトを戦闘に加え、一度戦闘を終わらせないとできない。また、戦闘の途中に逃げてもダメ。ちゃんと敵を全滅させてから、クリフトを馬車に戻そう。その後、ベホマラーをかけると、ウレシイ・たのしい出来事が!! ベホマズンなど使わずに、いつもこの方法を行えば、毎度毎度18のMP分が得しちゃうってコトなのだ。

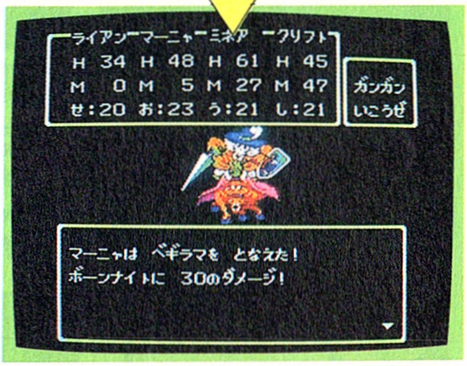


➡まず、クリフトを仲間にしたら、ベホマラーの呪文を覚えるまでひたすらレベルアップしよう。で、クリフトを4人の仲間に入れて戦闘だ!(①②)戦闘後、クリフトを馬車の中へ入れよう。全員かなり傷ついている。(③④)ここで、クリフトにベホマラーの呪文を唱えさせよう。(⑤)すると、全員のHPがMAXに!! ベホマラーじゃなく、ベホマズンと同じ効果なのだ。もちろん、消費MPは18。すっげーお得な体力回復法なのだ!!(⑥)

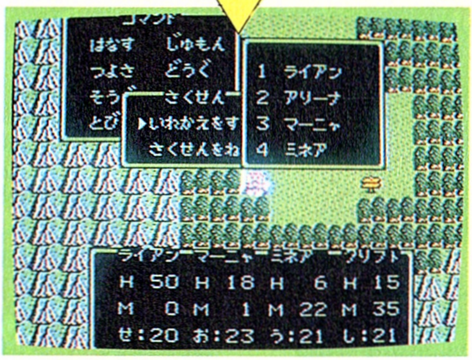
❶クリフトを仲間にして



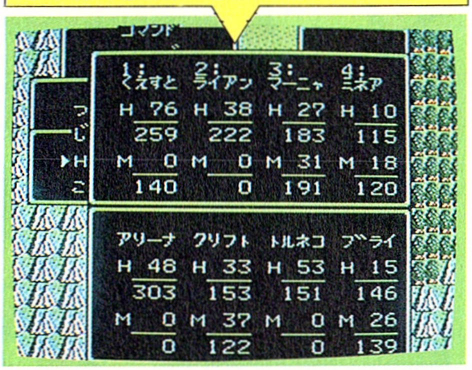
❷戦闘を終了させるのだ!!



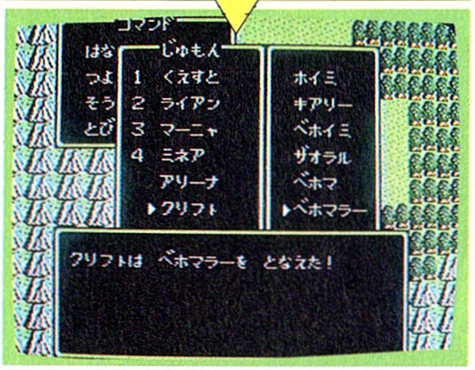
❸クリフトを馬車の中へ入れよう



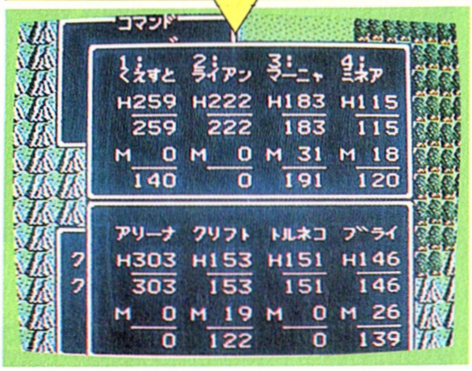
❹HPもMPも減っているぞ!



❺ここでベホマラーをとなえるのだ



❻やった! 全員のHP・MPが最大値



★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

スクープ!!

ついに発売された怪物ソフト。編集部にも毎日ぞくぞくと情報が送られている。その中から、選びに選びぬいたワザを紹介しちゃおう。決してソンはしません、させません！



扉が増えるぞ！

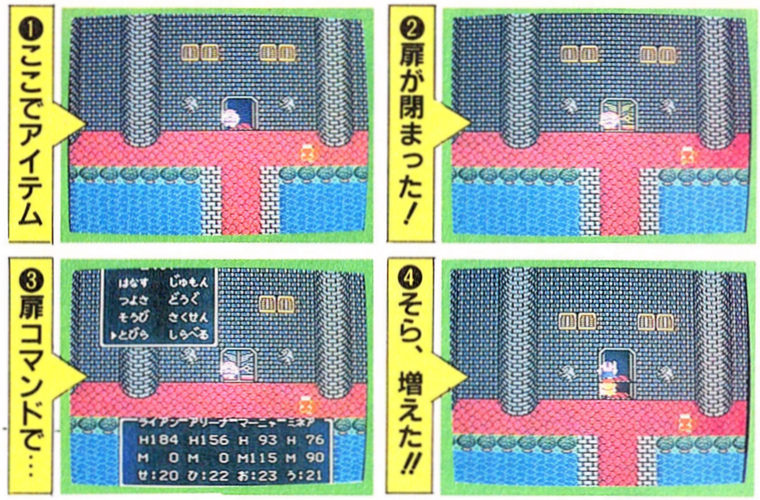
どこから入るかナゾの扉

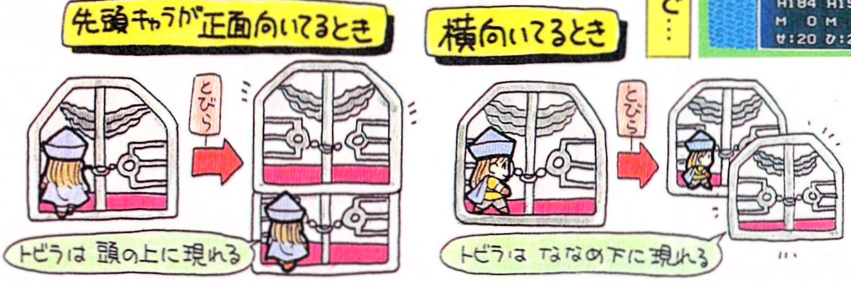
SOFT 3

FC ドラゴンクエストⅣ

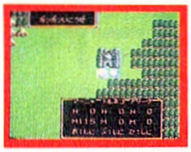
扉がみるみる増殖していくというフシギな情報をくれたのは、栃木県・斎藤一郎太特派員。大きな扉の前で、5章で取れるあるアイテムを使うともうひとつ扉が現れるんだ。同じことをくり返すと、扉がどんどん増えていっちゃうぞ！　ただし、扉を増やしすぎると見事にハマってしまうので注意してくれ！　こうなったらもうリセットするしかないのだ。

なお、このワザを使うと、階段を昇らなくても建物の屋上に行けちゃったりするぞ。また、普通にプレイしていたのでは絶対に見れない、塔や城の上のほうもバッチリおがめるってわけなのだ。やったね♥





⬆まず、どこの町でも城でも構わないから、大きな扉のある場所まで行こう。そして扉を開け、いったん中に入る。また、すぐに出たら一歩も動かずに○○○の○○を使ってみよう（1）使用後、もとの画面に戻ると、なぜか開いていた扉が閉まっている（2）ここで先頭キャラを扉の方に向かせて、“とびら”コマンドを実行してみよう（3）すると、扉の上にもうひとつ扉が出現するぞ。これをくり返すと、扉の増殖ができちゃうってわけ。上へ上へと行けるぞ（4）

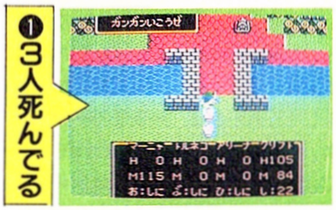


必殺・ひつぎ歩き

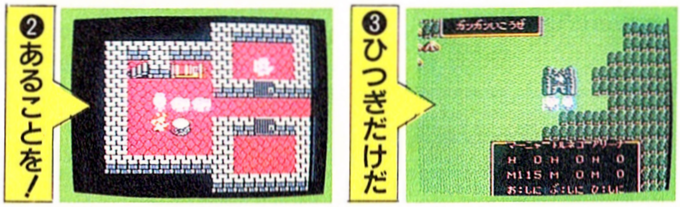
死んでも歩くタフなやつ！

SOFT 2

FC ドラゴンクエストⅣ



神奈川県・三上慎一郎特派員から、ちょっとブキミな情報をいただいた。なんと、ひつぎだけのパーティーができちゃうらしい。ただし、このワザができるのは第5章のある城で、イベントをクリアする前でだけできるのだ！



⬆第5章。3人が死んでいる状態で○○○○○○○の城へ行こう。ここで、生きているキャラをあるイベントに参加させる。すると、ひつぎだけのパーティーができるのだ!!



ステージ61登場！

すぐさま最終面へも行ける

SOFT 2

FC モアイくん



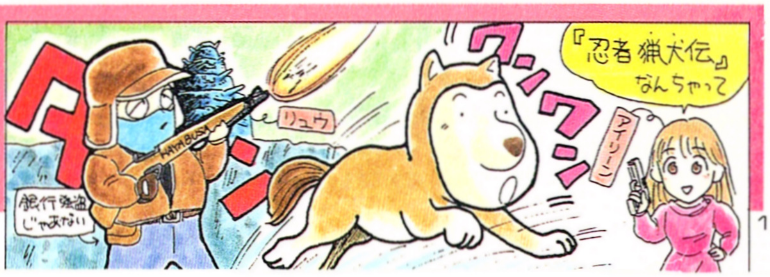
石川県は竹田一特派員から、あっと驚くパスワード情報が届いたぞ。ステージ56までしかないと思っていたこのゲームに、61面があったのだ。ただし、扉がないのでクリアは絶対ムリ。画面もちょっとヘンなバグ面なのだっ!!

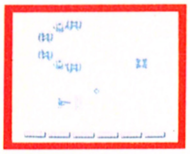


⬆パスワード入力画面で“999999”と入力してゲームスタート。ステージ61が始まるぞ。しかし、クリアは不可能。コンティニューを選ぶとステージ56になっちゃうのだ

次号のお題　忍者龍剣伝Ⅱ

壁にペタペタはりつきながら、剣と術を使って敵を倒すアクションゲーム『忍者龍剣伝Ⅱ』。いろんなモードやバグ技などを見つけたら、ハガキを送ってもらいたい。ソフトに糸目はつけないぞ。





ネメシスのコマンド技4連発ッ!!

いいも悪いもコマンド次第。最大パワーになったり、身ぐるみはがされたり

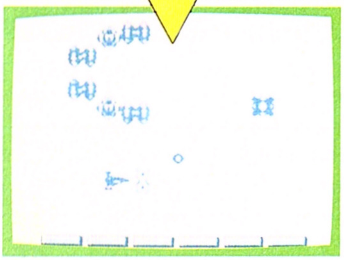
GB ネメシス　SOFT 3

徳島県の早川特派員から気合がビシバシ入りまくったコマンド技が送られてきたぞっ!! 「グラディウス」のお約束コマンド「上上下下左右左右BA」以外にもいろんな種類のコマンドが見つかった。①スピードが3段階でフォースフィールドが着くが、その他のパワーアップは無くなる。②画面上の敵を全滅させてしまう。③全てのパワーアップが無くなる。④ゲージからすべてのパワーアップが無くなる。とまあ全部が全部使える技ってわけじゃないけど、いろんな条件でクリアしてみるのも、真のグラディウサーの定めってことで。がんばっておくれ。

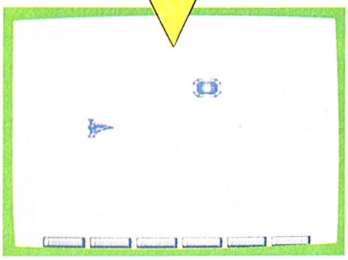


⬇①BBBBBAAAAAとボタン入力すれば、ビックバイパーはフルスピード、フォースフィールド装着になる。②✚ボタンの上右下左上右下左Bボタン Aボタンで、画面上の敵は全滅する。③A左A左A左A左A左で全てのパワーアップがなくなる。④上SEL 下SEL 左SEL 右SEL SEL SELで、ゲージからパワーアップが消える。

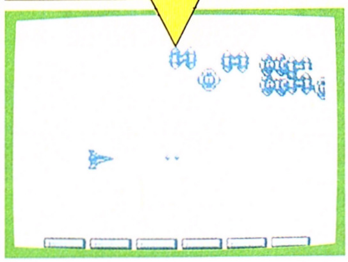
❶スピード&防御



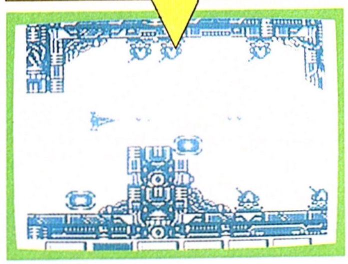
❷敵機全滅コマンド



❸フルパワーダウン



❹パワーアップ消滅





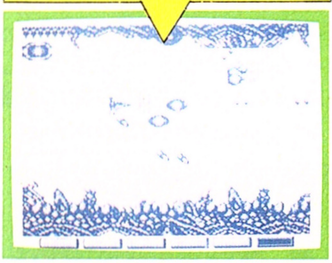
ボーナスステージ

1UPやボーナスが取り放題

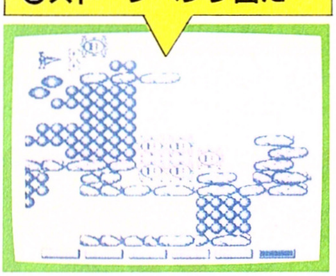
GB ネメシス　SOFT 2

新潟県・山野特派員から、ネメシスのボーナスステージ発見!　の報告があった。場所はステージ2。コーダを破壊したところに現れるそうだ。このボーナスステージは、1UPやボーナスがたんまりとあるうえ、やっつけた敵がすべてパワーアップ・カプセルに変わるという、オイシイところ。後半のステージに向けて、チョイと立ち寄ってみてはいかがかな。

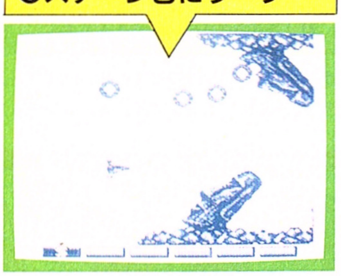
❶7つめのコーダを破壊



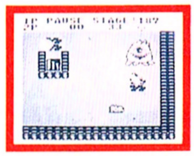
❷ストーンヘンジ面だ



❸ステージ3にワープ



⬆①ステージ2の7番目のコーダを破壊し、コーダのあった場所に移動。②グラディウスでおなじみ、ストーンヘンジ面にワープ。③クリアしてもやられても、ステージ3へ



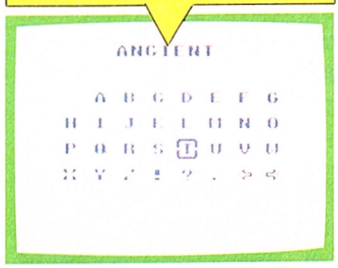
面セレパスワード

お好みの面から楽しめる!

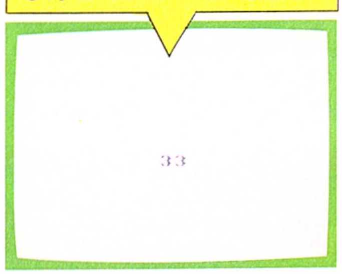
GB てけてけ!アスミッくんワールド　SOFT 1

上りと下り、合わせて全66面の中から、お好きなステージを選んでプレイできる、面セレクトが発見された。報告してくれたのは、兵庫県の平松特派員。ムズカシイ操作をするわけでもなく、チョイチョイっとパスワードを入力するだけですむ、お手軽なところがウレシイね。先に進めない人もクリアした人も、思いのままにステージを選んで楽しもうじゃないか。

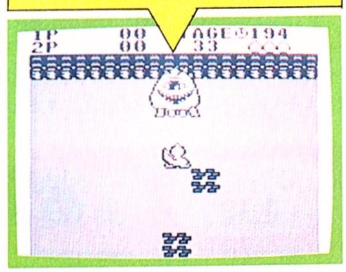
❶ANCIENTと入力



❷好きなステージを選ぶ



❸ラクラク最終面へ!



⬆①まずはパスワード入力画面にして、ANCIENTと入力する。②2ケタの数字が現れるので、✚ボタンの上下で数字を変える。③いきなり最終面にだっていけるぞ!



サウンドテスト!
音楽は好きぞ(意味なし)
PC パラノイア

SOFT 2

❶タイトル画面で入力



富山県の広瀬特派員からサウンドテストモードの情報が送られてきた。STAGE1～5、BOSS1・2、GAME OVER、ENDINGの9曲を聞くことができる。ちなみにこの画面でⅠボタンを押すと、「ハッヒュー」とか「ハップシュン」とかくしゃみのような音がでるんだよね。一説によると、これは「FU◯K YOU」であるともいわれてるけど。

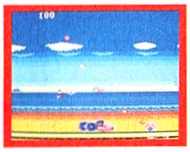
❷サウンドテスト画面



❸Ⅱボタンでスタート



⬆①タイトル画面でⅠ、Ⅱ、ランボタンの3つを押し、とどめにセレクトボタンも押す。②画面が変わったら成功!! ✚ボタンで曲目を選ぶ。③Ⅱボタンを押すと、ミュージックスタート。Ⅰボタンを押すと4文字語を連発してくれる。



ワールドⅡ発見!
ただでさえ難しいのに…
PC パラノイア

SOFT 2

❶タイトル画面で入力



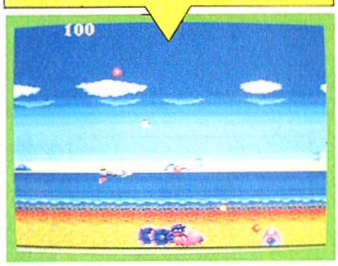
長野県の佐々木特派員から、裏面=ワールドⅡの情報が送られてきた。ただでさえ難易度の高いこのゲーム、ワールドⅡはもっと難しいぞ。敵弾の速さは表面の2倍以上になり、それをかわすだけでも一苦労だ。それでいてコンティニューの回数は表面と同じ。よっぽど腕に自信のある人間じゃないと苦しいぞ。偏執狂的にやりこまないとクリアできないだろう。



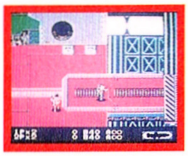
❷入力に成功した



❸即死的難しさだ



⬆①タイトル画面で、✚ボタンの上、Ⅰ、Ⅱ、ランボタンを押しながらセレクトボタンを押す。②「WELCOME TO PARANOIA WORLDⅡ」というメッセージが出る。③何でもいいからボタンを押せばゲームスタートだ。



ラウンドセレクト
最終面へもひとっとび!
FC ヘビーバレル

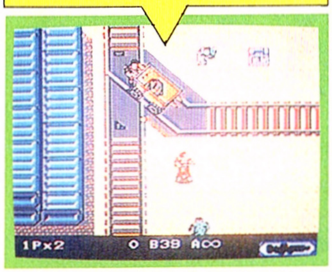
SOFT 2

❶Ⅱコン右&スタート

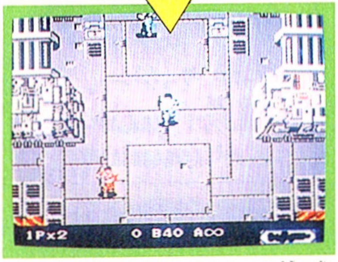


福岡県の原特派員からラウンドセレクトの情報が送られてきた。全7ステージ中、奇数面、いわゆる3、5、7面に進むことができる。でもアイテム関係はまるでないので、いきなり最終面にいったら、即ハチの巣って感じかな。ま、このゲームの場合、ヘビーバレルを造りあげるのがひとつの目的だから、ラウンドセレクトを使わずコツコツいくのがいいかもしれないね。

❷3面へ行けるぞ!



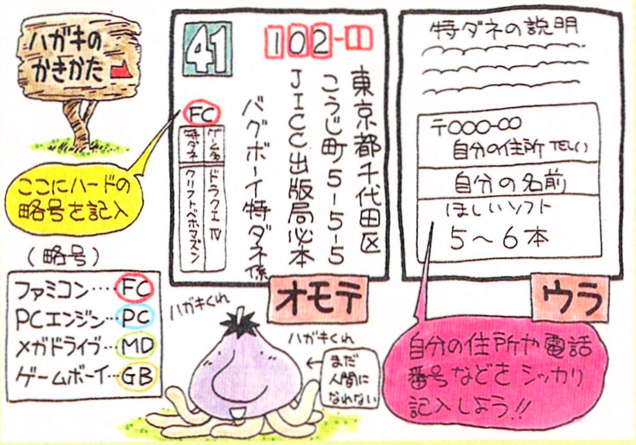
❸左だと最終面だ。



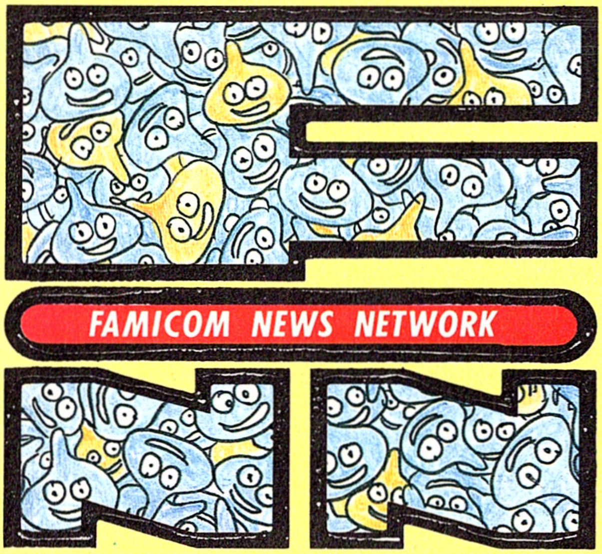
①基本はⅡコンの✚ボタン&Ⅰコンのスタートボタンだ。②Ⅱコンの✚ボタンの右を押しながらスタートすると3面へいける。同様に✚ボタンの下を押しながらスタートすれば5面だ。③最終面、7面へいくにはⅡコンの✚の左&スタートボタンだ。

●ハガキおくれ!●

進級、進学、クラスがえ。みんなはもう新しい環境に慣れたかな。まだ慣れちゃいない人は特ダネ探しに精を出そう。スペシャルな技が見つかれば、一気にクラスの有名人だっ!!



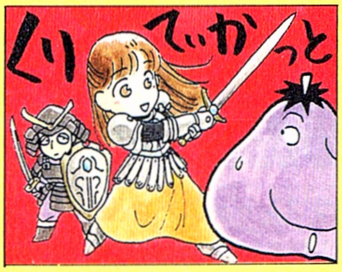
B U G ★ B O Y ★ C L U B



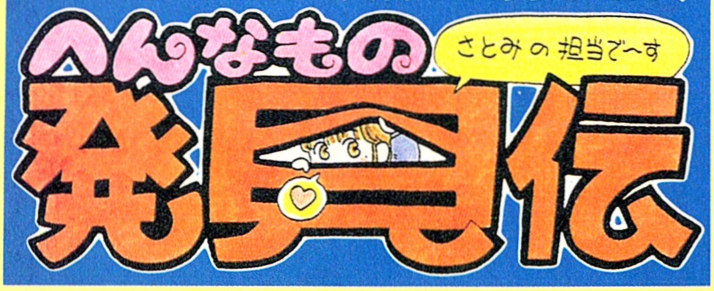
神奈川県・いかづちのあっこ作。バレンタインデーにクッキーをもらったとかそんなのは関係なくて、力作だから載せたのさ

うれしはずかし新学期。FNNにも新装開局の予定アリだ!!

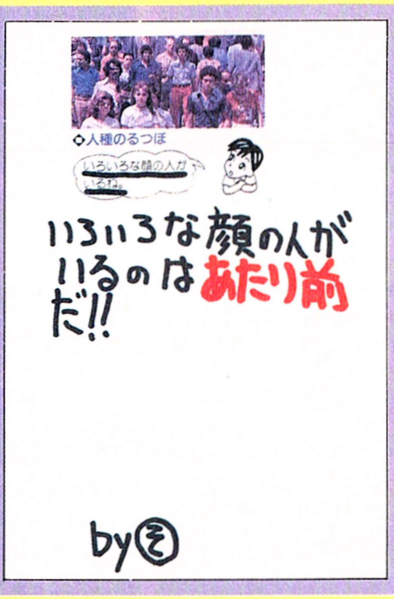
みんな新しい気分にひたっているかい？ FNNももう少ししたら生まれかわるかも!? メンバーにも新人が1人くわわる予定。それも、なんだかヘンなガイジンらしいのだ!?



女子短生さとみは国文科ではありません♥



優秀



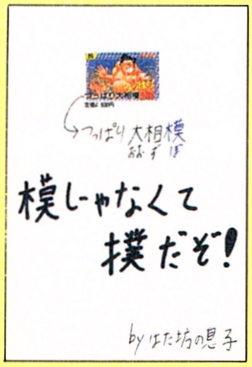
鳥取県・そうそうもうとく

全員同じ顔だったら気色悪いでしょっ!! でも全員ハンサムだったらいいかもしれない。全員美女ってゆーのもまあまあかな。あえて逆のことは考えないようにしよ。



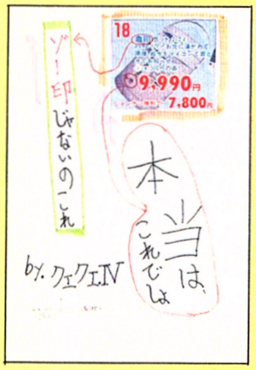
秋田県・奄美大島工事中

どひゃ〜っ!! サッカーってこういうことしても黙認されちゃうスポーツなのね。ひどいわ。かわいそうだわ。さとみもやろうかしら。



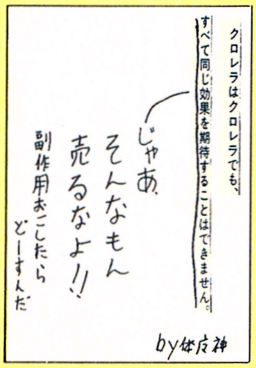
大阪府・はた坊の息子

せっかくだから『つっぱり大相模』と読んでね。相模方面の暴走族が主人公のアクションゲームかな？ 一文字違うだけでイメージかわるのね。



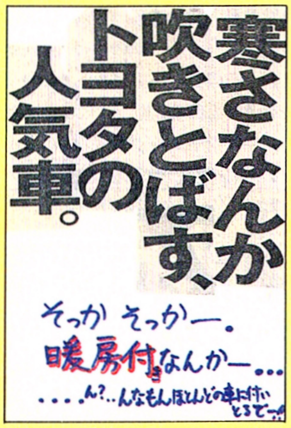
新潟県・クェクェIV

メーカー名はゾ○印。製品名が亀印ポットなんじゃない？ きっと亀のこうらでもせおってるんでしょう。松っちゃんの部屋にありそうね。



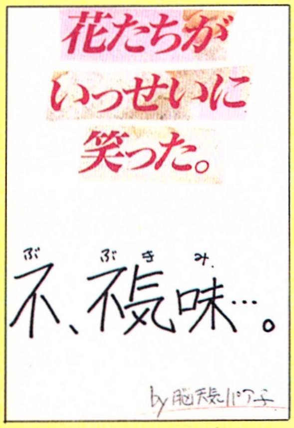
香川県・体魔神

このクロレラはあたり!! とかハズレ!! とかいうの？ ヒドイのね。運だめしに買ってみるのも楽しいかもしれないんだけど…。



愛知県・まんめ

今までは付いてなかったんでしょ。次はクーラー付けなきゃだわ♥



愛媛県・脳天気パア子

静かな山の中にとつぜん爆笑が…。足元を見ると花が…。ホラー映画ね。

今号のキキチガイ ライター➡ナイター

父「ライター取っておくれ」子「父さん、ビデオの使い方ぐらい覚えてよォ」静岡県・テドンかつどん そお、ボクらライターは夜に仕事をするから、またの名をナイターってゆうんだよね。え？ そのライターじゃない？

さとみ：CAR－2くんにホワイトデーのキャンディをもらっちゃいました♥ どうもありがとね。まさかもらえるなんて思ってなかったから、感激しちゃったんだ♥ うふふ。

ぶひゅーん！ 春一番が運んできたお笑い！

投稿写真 JOURNAL

担当のくろすくんだよん

シリーズ化なるか!? 人文字シリーズ登場!!



よ～し、人文字は若さだ！ これさえマスターすれば、英語ができなくても外人とグッドコミュニケーション！

秋田県・奄美大島工事中

ばかやろぉぉ～ 似てるのは気のせいだぁぁ



こりゃかわいそーな赤ちゃん！ この若さで『杉兵助』にそっくりなんて。そのうち、あだ名も『師匠』になるんだろうな。でもよく考えてみると、似てるのは顔だけじゃなくて髪の毛の生えぐあいとか、赤ちゃんだから歯のないことも…

東京都・矢萩商店

おハガキ3分間クッキング よい子はマネすんなよ！

愛知県・じゃんだらりん

いやぁ、FNN特製ハガキもこぉ～んな使い方があったんですねぇって、どあほ!! おい、じゃんだらりん、そりゃないんじゃないの？ ひどい仕打ちだわん。『煮るなり焼くなりお好きなように』だとお？ たまには炒めてくれよな！



♪じんぐるべーる じんぐるべーるなファミリーのおでましだ！



秋田県・工藤工

びゅーりほーだけど、なんかコワイ。でもやっぱりオカシイ！ 矢追さん、これは一体なんなんでしょうか？『それはね、不思議な金属でできてるんだよ』なるほど。それにしてもこの写真て、偶然？ ねらったの？

キキチガイ スペシャル



お、読者諸君、ひたしぶりじゃねぇ～かっ!? おれだよ！ 忘れたころにやってくるキキチガイスペシャルだよ！ 今度コレ、キュット一杯いこ～じゃないかぁ！ な、いいだろ！ ところで、どうだいこのハガキ。「ボクノアイ」が「ボクモアイ」に聞き違うなんざぁ～、イキだねぇ～！ おみそれいたしやしたよ。

好き嫌い物語

こりゃまいった。キキチガイスペシャルが復活しちまったじゃないかっ!? 次号は気合い入れてかからないと、我がコーナーのスペース縮まるばかり。

砂糖➡好き

どうも砂糖にはアマイ判定をしてしまう。

塩➡好き

シオがなく好きにしてあげたのさ！

神奈川県・ドラボン

さとみ➡好き

まだ本物を見たことがないから。

宮崎県・ぷうかJrターボ

わりばし➡好き

噛めば噛むほど味が出るから。

切手➡嫌い

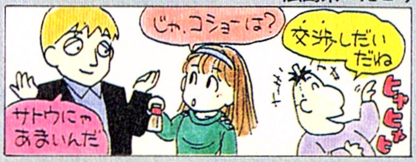
味付けがなっとらん！

静岡県・テドンかつどん

すきやき➡嫌い

肉が入ってないから

広島県・たごう



今号のキキチガイ 起こさないで➡犯さないで ボクがある日、男友達の家に泊った時のこと。ボク「朝、起こさないでね」友人「そんな趣味ないよオレ」 ○○○・○○○○ それもまたいとおかし…。人生なにごとも勉強だぞっ!?

ブォッズォンくろす：最近のワタシは、愛車に乗って旅するのが日課です。と、いっても、仕事中、いねむりで見る夢の中での話なんですけどね!! あぁ、かなしき人生。

職業選択の自由〜アハハン(力のコイン)

FC・流行語ウィザード



ホイミン (名・動スル)見ず知らずのおじさんについていってしまうこと。「――せずにまっすぐ帰ってくるんですよ！」
東京都・E
♨おじさんというのが気に入らんな。ライアンはオジサンじゃないやい!!

ピサロのてさき (名・動スル) ちいさい子をさらうヤツ。「――に気をつけるんですよ」
長崎県・魔法のホクロ
♨全国のちびっ子諸君、知らないオジサンにホイミンしちゃダメだよ。もし――だったらライアンの立場がないよ。

ベロリンマン (名)見わけがつかないこと。「やっぱり双子は――なヤツらじゃなきゃ」
神奈川県・ロビン林原
♨やっぱし――と聞いて思い出すのは半熟英雄だよな。あの将軍雇用のイベント。思わず動きを目で追っちゃうんだよね。古いネタでめんぼくない。

トルネコの奥さん (名)商売上手。「あそこの八百屋さん――ねえ」
新潟県・馬超の弟子
♨あんな法外な値段で、よく買うヤツがいるよなぁ。どんな売り方してるんでしょうかねぇ？ まさか…!?

オーリン (名・動スル)女の子の見てる前で、いいカッコして大勢の不良グループにひとりで立ち向かうヤツ。
鹿児島県・エス…うっ！
♨このE(C)が！ A(C)、A(C)!!

クリフト (名)病気にかかった医者。医者の不養生。
千葉県・斗留猫

ガーデンブルグ (名)女だらけのところ。女子高や女子大、女子寮など。「――に潜入する」
愛知県・岡戸孝宏
♨潜入したはいいが、タンスの中調べてるとこ見つかって捕まったりして。

イム・る (動五)不吉な夢を見ること。
東京都・船津歩
♨最近よく――る。夢の中で寝坊して「ちこくする〜！」ってあわててんの。

ばしゃ【馬車】 (名)控え室。「試合が始まるまで――で待っていよっと」
愛知県・かどやん
♨とりあえず今回のDQIVネタは、この辺でしめくくろうと思うべな！

すざく【朱雀】 (名)しつこい人。「A君がデートしてくれって――なのよ」
佐賀県・黒マント
♨そんなヤツには、イレイザー99でもおみまいしてやれよっ!!

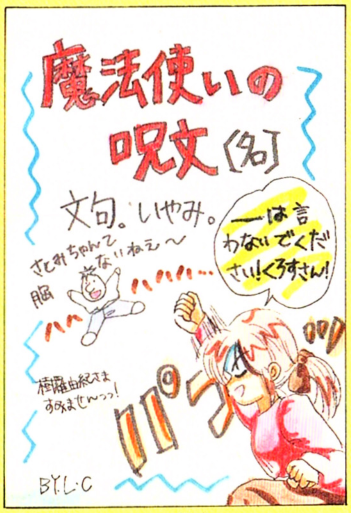
Sa・Ga(る) (動五)上がること。「時給――・ったって本当？」「ああ」
東京都・SWAT
♨あははっ。こりゃおっかしいや！ 5Pあげちゃおっと。どーだ、これで順位が――・ったただろ！ あははっ。

偉大なる魔法の杖 (名)ものすごくよく効くが、副作用のはげしい薬。
青森県・風の精霊

KOD'sアイテム (名)すぐに態度を変えるヤツ。昨日の敵は今日の友。
三重県・つぢゆうき



⇧愛知県・新・塩山清人



⇧佐賀県・ちょこ・例徒

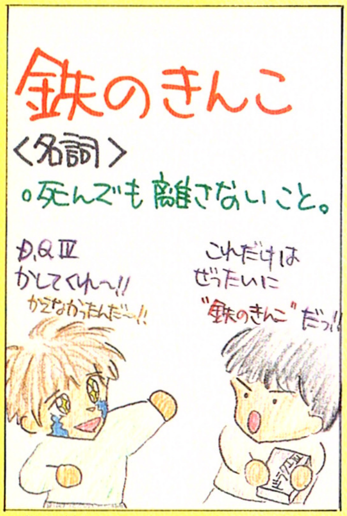
FC流行語を使った会話

今までに採用されたFC流行語を使っておかしな会話文をつくっちゃおう!!

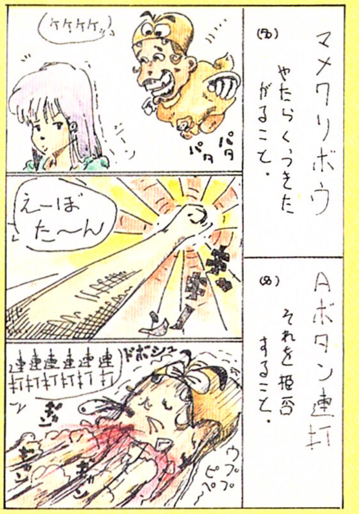
あたし、アリーナ姫になりたいな。でも、フィールドで遊ぶのって大きらい。体育もきらい。わたしって魔法使いなんだわ。
東京都・滝原朋子
♨魔法使いってロゲンカが強そうだね。別の意味でアリーナ姫じゃん!?

A「3月2日、ボーリングでもいかないか？」
B「学校はぐれメタるのか？」
A「何いってんだよ。2月10日だぞ」
東京都・ファレス

A党「消費税はいまや日本にとって売れないアイテムなのです！」
B党「Bボタン！ Bボタン！」
A党（強行採決でカドルトだ）
議長「過半数のAボタンにより、可決されました」
B党「ローラ姫だ！ マホカンタを要求するっ!!」
茨城県・サクセス
♨つーワケで、随時ハガキを募集しておりますのでヨロシクお願いします。絵ネタもぜひ送って下さいませ。



⇧愛知県・K・シャヒーナ



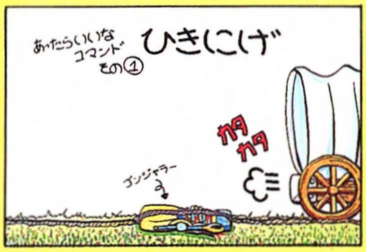
⇧大阪府・カットビ半蔵

今号のキキチガイ 図書券➡土佐犬
A「今度、図書券あげるよ」 B「ごめん、オレ犬はダメなんだ」 三重県・風来坊 ♨ばっかだなぁ〜！ 血統証つきの土佐犬なら売れば高いぜぇ！ くれるってモノはとりあえずもらっといて、いらなきゃボルタックに売りゃいいんだよ。

Lor.金子：WIZ IIIのキャラメイクをしてたら、2回も連続でボーナス60が出ちまった。あぁ、こんなことで"運"使っちゃったよ…。もうこのロムじゃあ村正も何も出ねェな。

今、すべての思い出を投げ捨てて～♪





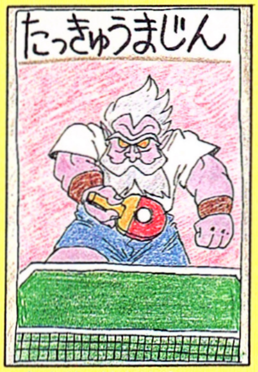
沖縄県・なすか

いいね、いいね。バトラリアちゃんにひかせといて経験値をもらうと。やっぱ、楽してもうけるってのがサイッコーだねっ!!



愛知県・まんめ

じゃあ、93年の13号で待ってるからな!! 最高のネタってヤツを期待しちゃうよ!



愛知県・岡戸孝宏

きた! またきたな岡戸。こりゃマジでおまぬけモンスターを復活させようってハラだな!?



東京都・カトリーヌ

へぇ、そんなにはずかしい思いをしてるのか。あれ、つーことはなにかい? アダルトビデオを借りたことがあるってぇのかい? やるねぇ。

必本かばあガール



東京都・世良深雪

なんか、いつもとフンイキちがいます。今回のかばあガールはキュートなラシアン!! できればうしろで降ってる四角は、ちゃんとテトリスブロックにしてほしかったな。あと、うず巻き屋根の建て物もね。

ところでキミ、なんていってんの? あ、わかった!「3点でいいわアタシ」っていってるんだ。ひかえめだねぇ。よし気に入った。特別に5点あげちゃおう! ⬆ふつうだよ。



東京都・白石ありさ

松っちゃんの部屋



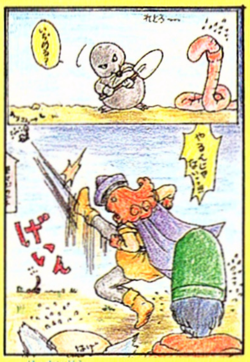
◀今じゃほとんどの人が知らなくなってしまったであろうところの『いただきストリート』。まっ、仕方ないっちゃあ仕方ないけど。なんせ、たった1度だけしか必本に載っていないのじゃから。でもその割にはがきはくるけど、読者の方でも知ってるんじゃろうね『いたスト』ネタが載りやすいっての。

そういや、このはがきの一番下に書いてあるから見えないかもしれないけど『いたスト』いつ発売されるのって質問があるんじゃ。全くもって痛いところつかれたもんじゃ。今、AIをシェイプアップしているところじゃから、今年の秋から年末かいな? お楽しみに。



佐賀県・ちょこ例徒

やがて血となる骨となる～♪ なんて。ゆうれいさんにゃ、血も骨もないって!



北海道・PAO

でた、アリーナちゃんのケリ! これはイタイ。さとみちゃんほどじゃな…ぐぶっ。

FC座右の銘

常連 常連 常連(ローハイド)
大阪市・ハタ坊

明日は明日のバギクロス
兵庫県・はあくんだよ

Vのことをいうと堀井さんが苦笑する
三重県・E・Xッ喰リンガー

金・銀やったが逃げられた(三国志)
島根県・F-14A

帰りたい帰れない二度と出られぬ地下迷宮(大迷惑)
愛媛県・CAR-2

転んでもトルネコ
愛知県・くるとん

今号のキキチガイ CD➡しり

A「こんどCD貸して!」 B「やだよ! 変態!!」 A「そこまでゆう!」 東京都・SWAT ちょっとアブナイんでないかい? 「こんど斉藤由貴のCD貸してくれよ!」とかいわれちゃったらリアクションに困るぞ。変態どころの騒ぎじゃないぞ。

1990赤松:久し振りに愛車のジェミ子ちゃんを駆ってロングドライブ。高速を160km/hでクルージング中にふと横を見ると、助手席は今年もまた空席のまま。トホホのホ…。

つまらんオチでも物を投げないで下さい!!

THE対決ダイジェスト



お！ 金子の大好きなミネアちゃんかい？ となりの易者は、めがねと帽子を取ると、ブライに似てそーだな。



静岡県・テドンかつどん

ロンがウインクに負けるなんて、納得いかねえ！ だってチケット取るのに徹夜までしたんだぞ!!⬆これホント



兵庫県・はあくんだよ

なぜか女の子投稿者の間で、もりあがりを見せているこのシリーズ。オイラもレフェリーとして参加したいよ〜



北海道・ゆーきゃん

負けるなディスク！ キミはおもてが切られても、B面があるからだいじょぶだ!!⬆だいじょぶじゃないってば



三重県・冒険者ろに

本日のメインエベント

スポンサーより8点が贈られます

ドラクエⅣ VS 国会

判定

どちらも、にんき（人気と任期）があるので引き分け

でもドラクエ人気に満了はないぞ

埼玉県・LOR、シーザー

ドラクエⅣ VS FFⅢ

判定

中にAI（愛）が込められているドラクエⅣの勝ち!!

FFⅢは気合いが入ってるみたい

北海道・防具屋スティヌ

女 VS 男

判定

男の攻撃！ ミスった〜(Mr.)!! 女の攻撃！ ミス（MISS）!! というわけで、引き分け!!

人類が地球上に誕生した時から始まる永遠のテーマは、ここに幕を閉じた……なーんちゃって!! でも結婚した女性だったら、ミスせず（ミセス）男をやっつけたんだろうな。

愛知県・かどやん

マイレージシステム 上位得点者が動く!!

そーなんですよ。今回は10位よりも上の方にいる人たちが、民族大移動を起こしてしまいましたね。順位がガラッとかわってしまったんですよ。なかなか混戦してて、よろしい感じだわな。

今までの総ポイント

★1位……39P
愛知県・かどやん
★2位……33P
兵庫県・はあくんだよ
★3位……32P
三重県・風来坊
★4位……30P
静岡県・テドンかつどん
★5位……29P
愛媛県・CAR−2
★6位……28P
秋田県・奄美大島工事中
★7位……27P
茨城県・サクセス
静岡県・ジョッカーアキラ
★8位……24P
東京都・船津歩
★9位……23P
東京都・SWAT
★10位……22P
三重県・勇武僧魔
★11位……21P
佐賀県・ちょこ例徒
東京都・ゆかりべまりこ
神奈川県・元万吉
★12位……20P
秋田県・工藤工
沖縄県・なすか
群馬県・キカイダー河野
★13位……17P
愛媛県・脳天気パア子
神奈川県・かるなばる
★14位……16P
愛知県・岡戸孝宏
千葉県・長沼沙織
★15位……15P
北海道・ゆーきゃん
岩手県・イズミ
東京都・酸斗配夢
宮崎県・望月いおり

★コーナー別基本得点★

コーナータイトル	得点
タイトル模様	5
投稿写真ジャーナル	5
流行語ウイザード—絵ネタ	5
流行語ウイザード—文章ネタ	3
対決ダイジェスト—絵ネタ	5
対決ダイジェスト—文章ネタ	3
キチガイスペシャル	5
今号のキチガイ	2
へんなもの発見伝—優秀	5
へんなもの発見伝	4
紙コンアトランダム	5
好き嫌い物語	3
FC座右の銘	2

1位を走っていた風来坊、順位を下げた。中盤の追い上げがめざましいかどやんがかわって1位に!! 前回キングの意地を見せたはあくんだよが2位。そのほか、目立った動きは9点追加の奄美大島工事中ね。新顔の常連くんということで、なかなかポイント高いぞ。

★★★募集★★★

みなしゃんお元気に投稿してますか？ さとみは入学式をひかえて、ちょっと緊張気味なんだよ。みんなのハガキを読んでる時は楽しい気分になります。みんなさとみを楽しませてください。おハガキよろしくね。



コラムランド

column land



★inside column★

今号のお題

ドラえもんが好き

文／船津歩

僕は漫画が好きである。小さな頃から多くの漫画を読んでいたが、中でも僕の目を引いた作品があった。藤子先生の描く「ドラえもん」である。

字もろくに読めない僕を引きつけたのは、あの2等身のボディーだった。どう考えても21世紀の最新テクノロジーが生んだメカニックとは思えないロボット。でも僕をはじめとするドラえもんファンはみな、その愛嬌のある姿に心引かれたにちがいない。

ドラえもんとのび太はいつも僕達に夢を与えてくれた。時にはやさしく、時には厳しく、時にはちょっとエッチに…。

そして彼（ドラえもん）の出してくれる道具は便利だった。いや、便利すぎた。道具も使う人によって良いアイテムにもなり、人をも殺すアイテムにもなることを、のび太のマヌケさを通じて知ることができた。

小学生の時、僕はいじめられっ子だった。他の友達が「タケコプター」や「タイムマシン」を欲しがるのに対し、僕は人間を消し去る道具、「独裁スイッチ」が欲しかった。それを使っていじめっ子を次々に消してやろうと考えていたのだ。ああ暗い過去だ…。

でもドラえもんのコミックス6巻、未来に帰ろうとするドラえもんの手を借りずにボロボロになりつつも勝つのび太。やればできることをのび太は身をもって教えてくれたが、内気な僕はそんなことなど出来るはずがなく、毎日いじめっ子の標的となる僕だった。

やがて小学校を卒業。中学、高校に進むにつれ、僕の興味はドラえもんからドラクエに移っていった。でもドラえもんが今でも子供達に夢を与え続けている事を、一世代前からのファンの僕は嬉しく思うのだった。

筆者紹介

（東京都・19歳）現在、某デザイン専門学校在学中。将来はデザイナーをめざすとのこと。このコーナーでは投稿もお待ちしています。

ILLUSTRATION RISA IMAI

怪物博物館（映画編）

THE MONSTER MUSEUM



連載㉘

ベリエル

by 北枕獲

醜悪に隠された"何か"を読み取ってほしーのだ！

WWFの東京ドームまで、あと1週間。あー、楽しみだなぁ。お久しぶりのハルク・ホーガン、初お目見えのランディ・サベージとアルティメット・ウォーリア、これで引退するらしいアンドレ・ザ・ジャイアント、ザ・デモリッション、テッド・デビアス、ジェーク・ロバーツ、カート・ヘニング、リック・マーテル……。UWFがくすんで見える昨今、逆にショーアップされたWWFに魅力を感じる北枕なのさ。

嬉しさのあまり、今回は私の大好きな作品、ミッドナイトシアターでカルト化したコイツを紹介するのだ。

バスケットケース
BASKET CASE
監督・脚本：フランク・ヘネンロッター　製作：エドガー・レビンズ　撮影：ブルース・トーベット　出演：ケビン・バン・ヘンテリック／テリー・スーザン・スミス／ビバリー・ボナー
1982年アメリカ　93分
発売：東北新社／バップ　¥12381

兄ベリエル、弟ドゥエインはシャム双生児（一卵性双生児の身体の一部が癒着している畸形の一種）だった。ところが、いつまでも2人一緒にと誓い合った彼らの意志は黙殺され、彼らは分離させられる。五体満足なドゥエインは、ゴミ箱に捨てられたベリエルを助ける。月日は流れ、青年になったドゥエインは大きなバスケットを抱え、ニューヨークに現れる。バスケットの中身は、ベリエル。彼らの目的は、2人を無理に分離させた医者たちへの復讐。もちろん、復讐は見事達成されるんだけど、ここから悲劇が始まるんだ。ドゥエインに恋人ができるんだけど…。

ゲテもの、キワもの、悪趣味と、さんざんコキおろされた作品なんだけどね。とっても醜悪だけど、とっても哀しいお話なのさ。私にとっては、『フリークス―神の子ら―』と同列にある作品なのです。

バスケットケースにしても、フリークスにしても、後味は決して良くないけど、目を逸らしちゃいけないような気がする。少なくともフリークスは"絵空事"じゃないからね。

そーそー、フリークスはともかく、バスケットケースの方は、お子様はご遠慮下さいね。と、一応、良識のあるフリをして、と。次回はポール・マッカートニー来日記念に、『ヤァ！　ヤァ！　ヤァ！』か『HELP！』『レット・イット・ビー』でもやろーかな。えっ？

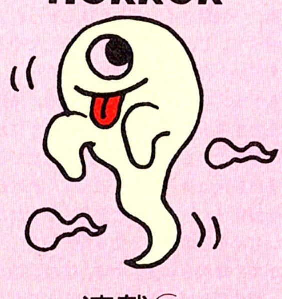
ポールには、脚本、音楽、主演を担当した『ヤァ！　ブロード・ストリート』があるって？　あはははは…。



電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載㊹

棺桶

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

暗闇と土の匂い…ここは何処？　そして僕は誰？

とても壮快な目覚めだった。ここのところ、持病の発作が続いてよく眠れなかったし、起きるのもつらかった。きのうだって、

きのう？　きのうはどうしたのだろう。いつものように水をひと口飲んで、寝床にもぐりこんだはず。まあいい。

目をあけると真っ暗だった。まだ夜が明けてないのだろうか。妙に湿った匂いが鼻をついた。何の匂いだろう。そう、土の匂いだ。雨でも降ったにちがいない。

伸びをした。と、頭と脚先が固いものにぶつかった。板みたいだ。おかしい。腹這いになって体を持ち上げてみる。背なかが板に当たった。横を向こうとした。右も左も、板が邪魔をする。

ここは寝床なんかじゃない。四方八方を板で囲われている。そして真っ暗。ここは、ここは――

棺のなかだ！

無我夢中で背なかを棺の蓋に押し当て、思いきり脚を踏んばって体を持ち上げた。ぴくりともしない。かなり深く埋められている。汗が滴り落ちた。

気のせいか、息苦しくなってきた。酸素がどんどんなくなっているのだ。

あお向けになって、今度は爪で蓋をひっかきだした。細かい木片が、バラバラ顔に落ちてくる。それだけだ。分厚い板は、裂けてくれそうにない。

たまりかねて私は絶叫した。まるで、ライオンかトラのように。だが、誰の耳にも届くはずがない。

息が切れてきた。耳鳴りがして、頭がガンガンしている。体じゅうから力が抜けていき、目がかすみはじめた。

なぜだ。なぜ、健一は私を埋めた!?まだ死んでもいないというのに。おそらく私は、持病の発作で仮死状態に陥ったのだろう。それに気づいてくれなかったのだ。健一が、もう少し様子を見てくれていたら！

ほとんど息ができない。意識が遠のく。私は死んでいこうとして・い・る。

「ほんとに大丈夫かしら」幸子が言った。窓の外の裏庭に目を走らせる。

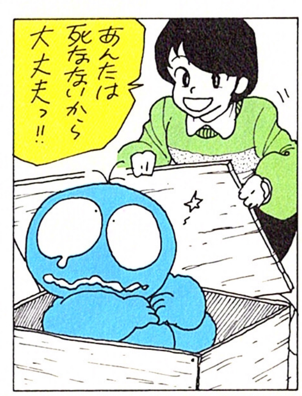
「だっておかあさん、そばに置いといてあげたかったんだもん」健一も、窓の外に目をやりながら答えた。

「埋めちゃいけないんでしょ？　いくら自分ちの庭でも？　たしか法律で」

母親の言葉をさえぎるように健一はテーブルを立ち、ランドセルをしょって玄関に向かった。

「友だちだったんだよ」背なかを向けたまま、健一は靴をはいている。

「そうねえ、利口だったものねえ。まるで、人間の言葉がわかってるみたいだったわ。あの犬……」



亀・松＆みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載⑳



ふつうの生活

by 鈴木みそ



吉祥寺に住む　鈴木みそ

鈴木みその「パックランドでつかまって」なのだ！

本当にひさしぶりにＰＣエンジンのゲームを買ってきた。

スペース・インベーダーズ復活の日。

昔からの夢だった「スペースインベーダーを自宅で」を12年目にして達成したのだ。

ここでＵＦＯを待って…と、それ300点。

無意識のうちに弾数をカウントしている自分の中に、今でも12年前の少年が棲んでいることに気づいた。

もう何年も会っていない友だちの顔や、田舎の街並がフラッシュバックして次々に浮かんでくる。

あの頃、僕は中学２年だった。

（ここんとこでタイトルがスクロールしてくる）

〈パックランドでつかまって〉

（音楽、クリスタルキング「大都会」もりあがって流れる）

◆　◆

「なにこれ!?　タコ？　イカ？」

モニターを見ながら、僕はたかしに尋ねた。

たかしはニヤニヤしながら、少し得意気に答えた。

「まあ、やってみりゃわかるさ」

ほんの数日前にやって、やっと２面をクリアできる程度の腕しかもっていないたかしでも、もう経験したんだオレは、というだけでいばれる、そんな時代だ。

初めて体験したインベーダーは、たしか600点くらいだったと思う。当然１面もクリアできなかった。しかし今までの何より、どんなものより面白い。

「すげえ！　すげえぞこれは!!」

当時まだゲームセンターは不良の集会場、という雰囲気がプンプンしてた頃なので、ボクら健康優良児はデパートの屋上を根城にした。テーブル型は百円玉を20cmくらいつみ上げているサラリーマンに占領されていたので、ボクらは大人の背ほどもあるくそでかいアップライト型の匡体で立ってやった。

しばらくの間、インベーダの嵐は田舎街を吹き荒れていた。プレハブのインベーダー小屋がいくつもたてられ、友だち同士でハイスコアの競走が行われた。

集金車が、百円玉の重さでパンクした、という話を聞いたのもこの頃だ。

いつの間にかボクらもゲームセンターでやることが多くなった。そんな時だった。

５円でインベーダーができる。

こづかいの少ない少年にとって夢のような話が広まった。

５円玉を返却口にさし込んで、返却ボタンを押しながら指ではじき上げるウル技である。今の機械とはまったく構造が違っているので、知らない人には想像が難しいが、この技が広まりすぎたため、メーカーが改良を重ねた結果、今の構造に変わったという、いわく付きの技だ。

ヘタクソなやつは、１分くらいカチャカチャやるが、プロになると、２～３回はじくだけで「カチャン」とクレジットが１つあがる。５円は軽すぎて入りにくいので、ボクはもっぱら10円玉を使った。

さすがにお店の人がいる時はできない。前かがみになってる姿が、いかにもなポーズだし、なにより音がものすごい。「カチャカチャン」「カチャカチャン」実際には騒音でうるさいゲーセンで、それほど大きい音ではなかったのかもしれないが、いけないことをしてる…という負い目が道路工事の圧搾音にも負けない音を心に響かせていた。またそのスリルが面白かった。

ボクはインベ（当時こう呼んでいたいかにも田舎くさくていい）はあまりうまくなかったが、10円はじきは名人だった。中指のツメに血まめができるまでやった。

１回１回ゲームするたびにやるのは危険だしめんどくさい。まとめて10回分クレジットを増やしとけばたかしと２人プレイで５回ずつ連続でできる。これで２時間は遊べるはずだ。怪しまれないように百円玉を４～５枚見える所に積んでおく、セッティングは完璧だった。完璧なはずだった。集金さえこなければ。

「こらっ！　おまえたち」

集金人は血相を変えた。中には10円玉しか入っていなかったのだ。

走って逃げようとしたが、足がふるえて走れなかった。全身の血が凍りつき、指はしびれ、汗がふきだした。

ぼくらはつかまった。

学校から親に連絡が行き、ぼくらの人生は終わる。一生の不覚だ。まっ青になりながらそう思った。

うす暗い事務所の奥へ連れていかれて、住所・氏名・学校名を聞かれた。

ションベンちびりそうになりながら、僕らは「かんべんしてください」とくり返した。目からは大粒の涙がボロボロこぼれた。

見るからにマジメそうなたかしの雰囲気も味方したのか、結局１時間くらいお説教をうけただけでボクらは解放された。それとも「２度と悪いことはしませんから」と神様に祈ったのが通じたのだろうか。この時の誓いはあまり守っていないけれども…。

ともかく、ボクは10円技を封印した。

ギャラクシアンも平安京エイリアンもムーンクレスタも、全部百円でプレイした。あたり前のことなのだが、どこかで少しもったいないという気がしていたのも事実である。

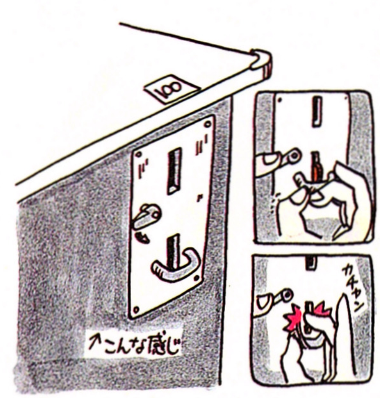
でも２度と10円玉でやろうとは思わなかった。

数年後のお正月、２人でクレイジー・クライマーをやっていた時、たかしがヒソヒソ話しだした。

「あのさ、ＩＣライターをカチッとやると、クレジットが増えるんだって、今持ってんだけどさ…」

たかしは現在田舎の小学校で先生をしている。

（スタンド・バイ・ミー静かに流れる）



雅孝司のパズル天国

Vol.17

PARADISE OF PUZZLE



VOL.5で「ことばパズル(ドラゴン→クエスト)」を出題し、少ないステップの解答を募集したら、たくさんのハガキをもらった。きょうはその紹介から。

立ち木パズル編

見る方向によって本数が変るふしぎな立ち木

〝ドラゴン〟を〝クエスト〟に変える最短の手順は、5ステップだった。

大阪府の月ノ輪ノ雷蔵くん・長崎県のさすらいの狼くん・沖縄県の金武淳くんの3人から、次のようなまったく同じ解答が届いた。

ドラゴン
↓
アラゴン
↓
アラゴト
↓
クラゴト
↓
クラスト
↓
クエスト

ことばの主な意味の説明をしておこう。(アラゴンとアラゴトはぼくの解答にもあったので略)

〈クラゴト〉暗事＝他人に知られないように、こっそりする行動。

〈クラスト〉crust＝積雪の表面がかたく凍っている状態。

上の3人の方には、ぼくのパズルの本『雪が溶けると何になる？』(徳間書店)を送った。

月ノ輪ノ雷蔵くんは「ドラゴトがあれば4ステップになるのに……」と書いてきたが、じっさいにそういうハガキもあった。千葉県の長谷部篤くんはドラゴトを使って4ステップの解答をくれた。

ただ、〝ドラゴト〟ということばは、一部の人たちには使われているらしいが、辞書には見当らない。(方言？ ギョーカイ用語？)長谷部くんには残念賞を送った。

なお、愛知県の鈴木花也子さんとBillieくん・神奈川県のキャシャーンくんからは6ステップの解答をもらった。賞はないけれど、どうもありがとう。

そして賞を送ったみなさん、もし同じ物をすでに持っていてダブってしまったら、ごめんなさい。

ちなみに、今回の応募者のうち、「ドラクエⅣが買えなくて(プレイできなくて)かわりにパズル天国をやっている」人が3人いた。

こういうパズル——というよりコンテスト——は、別のことばでまたやるとおもしろそうだ。

けれど、使う辞書によって運・不運がありそうな気もする。コンテストとして本格的にやる場合には、どの辞書の範囲内でやるか、決める必要があるかもしれない。

今回の応募者のうち使用辞書を知らせてくれた方が4人いた。『広辞苑』2人、『大辞林』1人、『日本語大辞典』1人だった。

CD-ROM版の辞書もすでに出ているけど、今回使った人はさすがにいなかったな。あれは、こういう用途にはとても役立つんだ。

ふつうの辞書は単語の頭から引くだけで、とちゅうからは引けない。

ところが、CD-ROM版辞書なら「3文字のことばで最後が〝せ〟か〝ま〟のもの」とか、「4文字のことばで2字目が〝む〟かつ3字目が〝ら〟のもの」とか、さまざまな条件を組合わせて、条件に合うことばだけを一覧表示させることができる。いわゆるデータベースとその検索機能だ。

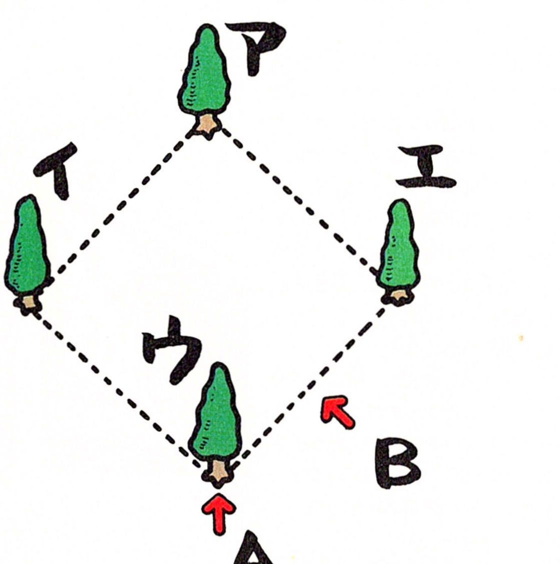
これは、〝ドラゴン〟を〝クエスト〟に変えるようなパズルにも便利だが、もっとどんぴしゃりなのはクロスワードパズル。作る方も解く方も、CD-ROM版辞書があれば、べらぼうに能率的になる。

一部のクロスワードパズル作家は、すでにCD-ROM版辞書を愛用しているという噂もあるぞ。

さて、今回の出題。ある所(ひょっとするとバトランド城の近く？？)に、おわんを伏せたような形の丘があり、頂上は水平になっている。その頂上に、図のように4本の木が垂直に立っていて、根元を結ぶと正方形ができる。

Aの方向からだと、アがウのかげにかくれて、木は3本だけ見える。Bの方向からだと、ア・イがかくれて木は2本だけ見える。ところが、ある方向から見ると1本だけしか見えないという。どんな方向から見るのだろうか。

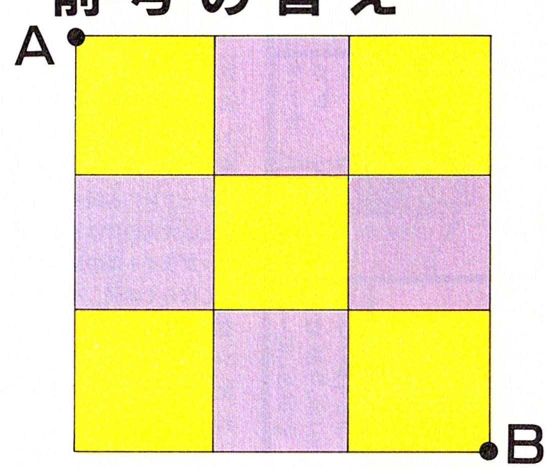
ただし、「ある木にうんと近づいて、その木が視野(目の前)いっぱいに広がっている」状態ではないよ。



前・号・の・答・え

20通り

実は、右図の道順と同じ。こうすると数えやすい。



神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

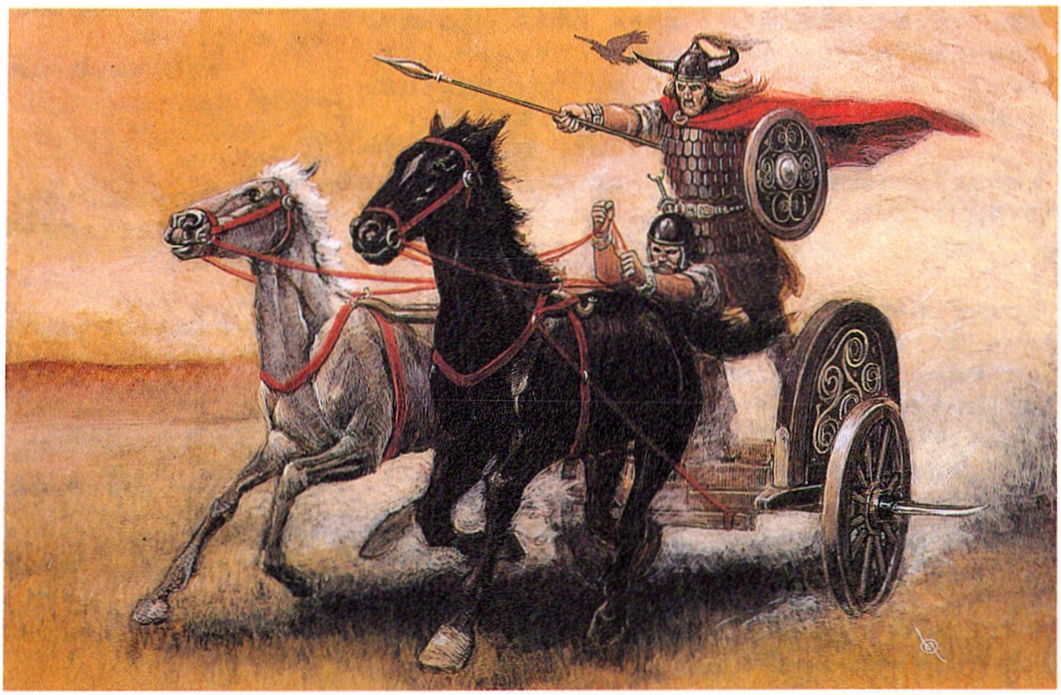
第3回
エリンの騎士

by 健部伸明
イラスト 田中光

前回までは、ケルトの伝承の中でも割と良く知られているところを紹介したつもりだ。いきなり知らない世界に放り出して、カルチャーショックを起こされても大変だからねえ。
　でも、もうそろそろ大丈夫だろう。今回からは、あまり知られていない世界へ突入だ。行く先は、アイルランド北西部のアルスター地方。現在では、そのほぼすべてがイギリス領だ。

クー・フーリン、彼は短い生涯を燃えるように生きた。

　この大地の下には、かつての偉大なる王と"赤枝の騎士団"と呼ばれる英雄たちが眠っているんだ。中でも英雄クー・フーリンは、エリン（アイルランドの古名）の国民的英雄として親しまれている。首都ダブリンの中央郵便局には、死にゆく彼の姿が、銅像となって飾られているほどだ。
　今回はこのクー・フーリンにスポットを当ててみよう。
　この名に聞き覚えがある人は、いるよね。そう、「でぃでぃえす」ではⅠ・Ⅱともに出てきて、力強い仲魔になってくれるはず。
　そのクー・フーリンだが、彼は十六歳の時、育ての親のドルイド（ケルトの神官魔術師階級にして王の参謀）からこう言われたんだ。
「明日、騎士叙任式（日本の元服みたいなもの。貴族戦士階級の成人式）を受ける若者は、以後永遠に名を知られる英雄となるじゃろう。しかしその代わり、その者の生涯は短く、苦難に満ちたものとなるじゃろう。どうするねクー・フーリン」
　すると、クー・フーリンは迷わず言ったんだ。
「ぼくを明日騎士にしてくださるよう王様にお願いしてください。誰だって一度は死ななきゃならない。でも、名声だけは、ぼくが死んだ後もずうっと残るから」
　この言葉は、クー・フーリンの全人生を象徴していると、言っていい。騎士としての名誉を守ることが、彼には自分の命よりもなによりも、大事だったんだ。
　クー・フーリンは、幼少時からずば抜けた才能をしめしていた。ハーリングというアイルランド独特の球技では、12人を相手に1人で勝ち抜いたほどだ。そのため人々から、彼は光の神の子供だと呼ばれたりした。
　小さい時の彼の名はセタンタ。クー・フーリンと呼ばれるようになったのには、こんなわけがある。
　ある時アルスターの王は、子供たちがハーリングをしているところに通りかかった。するとセタンタという子供が、やたら1人でがんばっている。彼を気に入った王は、その日、鍛冶屋のクーリンの屋敷で行われる宴に、セタンタを招いた。
　でもこの時、まだハーリングの勝負はついていなかった。セタンタは王に、試合が終わってから行きますと言い、王は先にクーリンの屋敷に行ってしまった。
　ところでクーリンの屋敷には、10人の戦士でもその扱いにてこずると言う番犬が飼ってあった。クーリンは招待客がみんな来てしまったので、もういいと思ってその犬を庭に放した。
　そこへセタンタが、ハーリングを終えてやってきた。たちまち、恐ろしい犬の咆吼が、館の中にこだまする。
「しまった、セタンタを呼んであったのだ！」
　王の声に、館の戦士たちは手に手に武器をもって外へ出た。そこで彼らが目にしたものは、素手で番犬を絞め殺したセタンタの姿だ。しかも彼は、すぐさま館の主クーリンにわびたのだ。
「大事な犬を殺してしまって、ごめんなさい。代わりの犬が見つかるまで、ぼくがあなたに仕えます」
　この事件以後、彼はクー・フーリンすなわちアイルランド語で「クーリンの犬」と呼ばれるようになったのだ。
　それ以後の彼の武勲を語るには、あまりにも紙面が足りない。ただ預言された最期の戦いにおもむく際、必死になって止める友や妻たちを払い退けて彼が言ったことだけは、ここに記録しておく価値がある。
「アルスターの危機に、わたしが手をこまねいて見ていられると思うか。ここで背を向けたら、クー・フーリンはただの負け犬になってしまう。それに比べたら、命など何ほどのものだ！」



神話入門ガイド

　さあ困った。クー・フーリンのことを詳しく書いてある日本語の本は、ほとんどないんだ。しいて言えば大修館書店の「アイルランドの民話と伝説」1648円。クー・フーリンの悲劇的な死の場面の他に、有名な神話、伝説、民話が一通り押さえてあり、お買い得です。著者は三宅忠明氏。

画像のことば

　赤枝の騎士クー・フーリン。彼は王の命令と、アルスターの民を守るために、敵に回った親友や実の子までも殺さなければならなかった。彼は涙を流し、身の不運さを呪ったが、決して戦いに背は向けなかった。
　魔法の槍ゲイ・ボルイを手に、戦車に乗った彼は最期の戦いに向かう。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

この前ヘンな夢を見た。
私が学校で勉強してると、校内放送が「工場から流された汚染科学物質によって動物たちが巨大化し、人間をおそいはじめた」てな内容を流しはじめた。そこで私は近くに住んでいる友達とかたまって地下鉄で帰ることになり、駅へ向かった。
駅はモンスターの襲撃をうけてボロボロだったがなんとか地下鉄にのれた。中は逃げようとする人達でぎゅうぎゅうづめだった。
そこで私はなぜかスライムベスちゃんを見つけ「きゃーかわいい♡」といいながら抱きあげようとした。がっ!!
私が近づくと突然スライムベスの体がはれつし中からなんとウィズでおなじみMr.グレーターデーモンがでてきて、どんどん大きくなっていき私の方にそのするどい爪でむかってきたのだ。
わたしは悲鳴をあげ、そこで目がさめた。母にはなすと「マンガの読みすぎ」といわれた。でも本当にこわかったんだよ。
（北海道・いむ）

▶ベニー松山クンの小説の読みすぎじゃないの。
（マッキー）

ドラクエの堀井さんのような一流のクリエイターの人たちは、将来残された道は５つしかないそうです。それは
1．同じ位置にとどまり、お客の世代交替を待つ。
2．水準の低下を多作でごまかす。
3．まったく違う道を進みなおす。
4．引退して実業家になる。
5．滅びるまで道をまっすぐ歩みつづける。
以上５つです。やはり僕たちとしては３か５を望みたいものですが、どうでしょう。
（北海道・紫とうがらし・14歳）

▶うーむ。きびしい。他にもなんかあるんじゃないのー？
（ヒラ坊）

カプコンワールドほーろー記
私はとあるデパートのゲームコーナー（私の住んでいるところにはゲームセンターがない）へひさしぶりに行ってみると、なんとカプコン・ワールドなるクイズ・ゲームがあった。
「フッ、この私にクイズで勝負とはいい度胸だ」私はいすにすわると、さいふから100円玉を取り出した。
30分後、私のさいふから1500円が消えていた。「くそっ！おぼえてやがれ」
２日後、私は友人をつれて再び挑戦した。「まあ、２人で考えれば気休めぐらいにはなるだろう」
ところが、あれよあれよという間に次々とクリア、大ボスもたった100円で倒してしまった。もちろん友人の力を借りて……。
私は友人と別れると、ひとり悲しく冬の空へと消えていった。
教訓。「好きと得意は違う」
（北海道・いつしか天使の）

▶あれれ。北海道の人が３人も続いちゃいました。ぐうぜんですね。
（マッキー）

Ｎ響のマリンバのお姉さんはマッキーさんに似てます。(でもその方は髪が短いのだ）そんでもってフルートのお兄さんはキャラメルの金子さんに似てます。ウソだと思う方は毎週土曜７時からＮＨＫ教育「Ｎ響アワー」をみなさいっ！
by ＮＨＫのまわし者（笑）
（沖縄県・はやの）

▶でもって今度は沖縄の方。ぐうぜんですね。日本は広いわ。
（マッキー）

ひえ～！　おちた。
おいら「浪人」さまになってしまいました。明日からウィズⅡの迷宮にアルバイトにいきます（うそ）
ところでゲーム（とくにＲＰＧ）のキャラにすきなマンガのキャラクターの名前を入れている人が全国に何人いるんでしょ？ちなみにおいらもそのひとり。こんど「ゲームに入れるまんがのキャラのベスト10」なんて企画やってみてください。
さいごにうかったヒトおめでとう！おちた人はないてくんさい。ではさやうなら。ほんとにおちたよ。ギャグじゃないよー。えーん。しくしく。
（千葉県・たこＱ２号）

▶でも字はえらく元気がいいじゃん。来年はがんばれよー。
（ハルク）

今、僕は松戸市に住んでいる。松戸市出身のイカ天のバンドはないか？とみんなで探してたら、あった！
あの「スイマーズ」だった。なんとなくガッカリ。ただそんだけ。
（千葉県・森田崇博）

▶そーか。ガッカリか。マルコシアスバンプのレコードだったらキャプテンからでてるぞ。CMだ。ただそんだけ。
（ハルク）

私は必勝本がただものじゃあないと初めから思ってたけど、今回よくぞやってくれましたと心から感謝したいです。Vol.６の「神話世界の旅人たち」を見て、思わず「やりっ」と口ばしってしまいました。だって、そこには私の大好きなアーサー王がいらっしゃるじゃあないですか！アーサー王と円卓の騎士が好きな私は色々とその方面の本をさがすんですけど、あんまりいいのが見つからなくてガッカリしてたとこなんです（だから必勝本を見たときはそりゃあ涙、涙でした）アーサー王が存在した剣と魔法の世界をもっと知りたいのです。この企画には期待大です。健部さん、田中さん、がんばっていいもの書いてください。お願いします。
ＰＳ．神話入門ガイドはすごく役立ってます。わーい、本屋いくぞー。
（福岡県・野口美規子）

▶どーもありがとう。健部さんって、成沢の結婚式の受付してた人ですね。あ、関係ないか。
（マッキー）

必本って他のファミコン誌より女の子がのってることが多いですよねー。これって女の子の投稿が多いのか、女の子の方がけいさいのかくりつが高いのかどっちかですね。どっちもであってほしい。
（東京都・滝原朋子・13歳）

▶最近の女の子って強いからなー。これって答えになってないか。いーじゃんいーじゃん。
（ヒラ坊）

今、いちばん燃えてるゲームはファミコンのパックランドです。ずいぶん昔のゲームですが、いくらやってもクリアーできない。ラウンド16まであるのに13までいくのがやっと。さまちゃんといっしょに泣いてます。……しくしく。でもキャラクターがかわいい♡あきないゲームです。
（東京都・あん子・13歳）

▶あれ？また13才の女の子だい。いーじゃんいーじゃん。みのがしてくれよ。
（ヒラ坊）

テレビ。成沢さんち――29インチ。うち――37インチ。
（三重県・藤村崇史）

▶しかも成沢のテレビが置いてあるところは４畳半のキッチンだ。
（ハルク）



↑おまたせしましたっ！「パックランドでつかまえて」の入稿を終えて狂喜乱舞（文字通りですまん）する田尻智くん。この号がでる頃には発売されますのでよろしく！

Vol.７、P16上段の写真、ひょっとすると上から順に小林、中森、森高、宮沢、なのでしょーか。
（東京都・かわい藍・14歳）

▶恥ずかしながら、そのとーりです。
（RYOⅡ）

あのさー！今の総理大臣はお金をいっぱい貯めてるわけ？サイフ総理大臣てぐらいだから。
わははははは。
でさ、次の総理は人をひきつけられないと、つとまらないわけ？磁気(次期)総理大臣てぐらいだから。
わはははははのは。
失礼（涙）
（奄美大島工事中）

▶わはははといっしょに笑ってるうちにそれではさよーならっと。次号発売は４月20日(金)ＦＦⅢのふろく付きっ！
（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

HIPPON

Vol.8

宿題も課題もない春休み。
の〜んびり遊んで、新学期へGO！

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー

ディープダンジョンⅣ

カセット アスミック
4月6日発売／¥6500(税抜き)

暗黒時代のラビリンス

このシリーズも早いものでもう４作目。今回は今までと違って、ジメジメーッとした雰囲気はあんまり感じないんだけど、どんなもんでしょうねぇ…。

文●AYU♥



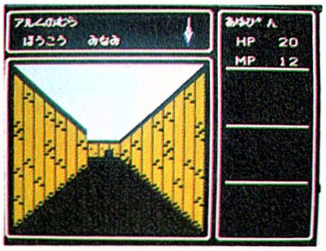
「ディープダンジョン」シリーズの４作目。ダンジョンによる広大なマップを主人公が冒険していき、クエストをこなしていくＲＰＧである。

迷子になるのは嫌だけど

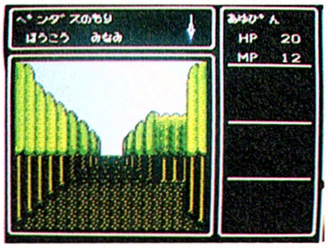
遊園地のアトラクションの中で、一番苦手なのがミラーハウス。まわり一面鏡だらけでどこに道があるのかわからないし、いきおいよく正面の鏡にぶつかったりしちゃうんだもん。あれも一種のダンジョンだけど、いざ自分がその中に迷い込んでしまうと、ある種の恐怖感が沸いてくんだよなぁ。このまま出られなかったらどうしよう、いきなり怪物が出てきたらどうしよう…なんて考えちゃったりして、実際そんなことありえないんだろーけどそこにスリルを感じるのは確かだよね。

で、そのへんの臨場感をいかに上手に演出するかってことが、ゲームのダンジョンを設定する上での要なんじゃないかな。焦りや恐怖、そしてクリアへの希望をプレイヤーから引き出せれば、そのダンジョンはよくできてるってことになるんだと私は思います。

さて、今回の「ディープダンジョンⅣ」。すでに４作目ということだけど、そのダンジョンはどのようになっているのでしょーか？　タイトルに〝ダンジョン〟とついているのだから、よっぽど〝ダンジョン〟らしい〝ダンジョン〟なのだろー…と期待しつつプレイしてみた…。が、うーん、って感じなんだよね。前作までは、けっこうジメジメしてて、地下や塔のうす暗い中を冒険していく感じだったらしい（私は今回が初めてなのよ）んだけど、今度のは何か明るいイメージがしちゃう。しかも道は長い（そこそこだけど）し、敵は強いし。恐怖、というよりもイライラしてしまう感じなんだ。マップも広いから、今回は『オートマッピング機能』が頼みの綱。迷子になってもスグに自分のいる位置が分かるっていうのはいいよね。



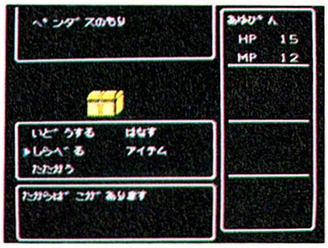
↑全ての冒険はここ〝アルムの村〟から始まる。村とはいえダンジョンになってるよ



↑今回のディープダンジョンは比較的明るいイメージのマップが多くなっているんだ



↑冒険の途中で、いくつかのクエストをこなしていかなければならない



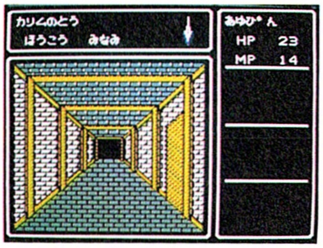
↑フィールド上、主につき当たりなどに行くとありがたい宝箱が置いてあるよ

暗黒世界の恐怖

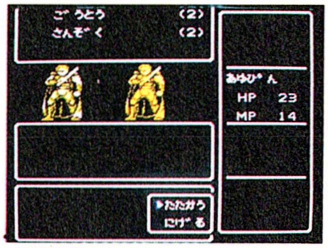
でだ、前述したとおり、このゲームってばなにしろ明るい。森や山にはもちろん、町や村にも青空が広がってる。いくらなんでも塔の内部は暗いんだろうなって思ってたら壁が白ぬりになってたりして…。もっとこう、下水道の中のような、どろどろの沼が広がってるようなイメージを私は持ってたんだけどな。別に暗い所が好きなわけじゃないけど、なんとなくあるじゃない、〝怖いもの見たさ〟みたいのが。

空ももっとどんよりした感じで、塔の壁もしみだらけでヒビ割れてれば、ダンジョンをさまよってるときの〝心細さ〟がもっと高まって、結果、ゲームに対する感情移入度が高くなると思うんだけどなァ。

あと、４作目というけっこうしにせのゲームなんだから、ゲームバランスの方もビシッとキメて欲しかったです。



↑ここは塔の中。水晶でマップを見ながら進んでいかないとかなりキツイのだ



↑敵の出現！　そんなにおどろおどろしたヤツは見かけないが気を引きしめてこう

ディープダンジョンⅣ・ストーリー

時は中世。ここローラム王国は過去悲惨な時代があった。いずこからか現れた魔王や魔物たちが街や村の人々を襲っていったのだ。王国軍の必死の戦いはむくわれず、魔物たちは荒れくるい、人々を恐怖のどん底へつき落した。そこへ勇敢な人々が現れた。無名の戦士と魔法使い、そして僧侶の３人だ。彼らの果敢な戦いは、やがて王国に再び平和を取り戻し、いつしか人々はこの３人を「三英雄」と呼ぶようになった。

そして今、「三英雄」のうちの１人、フレドが何者かによって殺された。その殺され方はあまりにも無惨で、恨みによるものに違いなかった。魔王復活のプロローグ…これから始まろうとしている暗黒時代の幕開けに気づく者はいない。ただ１人、殺されたフレドの息子以外には…。



←オープニングデモによるストーリー紹介がある

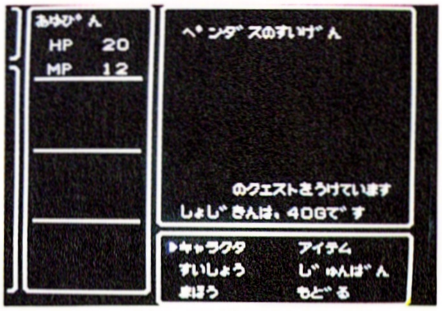


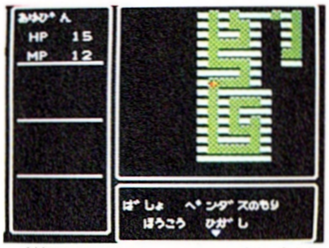
←冒険の目標は父フレドの仇討ち。リキ入るね

主人公が親の仇討ちをする冒険RPG

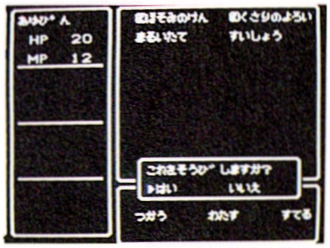
◆キャンプ

マップを移動中、Ⓑボタンでキャンプコマンドに入る。ここでは今うけているクエストのほか、マイキャラの状態を見たりアイテムを使ったり、魔法で体力を回復させたり…などが可能。水晶でマップで確認もできる。





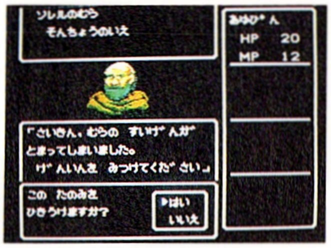
↑今回のウリの1つ。キャンプ中、水晶を使うとオートマッピングでマップが見れる



↑アイテムコマンドで武器や防具の装備が可能。ほかの道具を使うこともできるよ

◆クエスト

このゲームでのメインクエストは、父の仇、魔王サイマーを打ち砕くこと。ただそのためには、いくつかのサブクエストをクリアしていかなければならない。旅の途中、町や村の人々から様々な依頼をうけるから、キバッてクリアしてこう。クリア後依頼人の所へ行くとごほうびがもらえるよ!



↑街や村で人々から様々な頼みごとをされることがあるんだ。これをクリアしてこう



↑クエストをこなし、依頼人のところにいくとたくさんのお金や武器などをくれる

お役立ちSHOP

ゲームをしていく上で、やっぱり必要になってくるのが各種のショップ。このゲームでは4つのショップが用意されている。特に宿屋では、セーブをしてくれるのでこまめに通うことをおススメします。



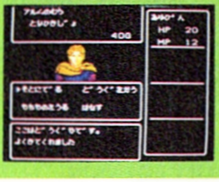
←いわゆる宿屋。HP・MP回復とセーブをする場所



←いやしの寺院。毒やマヒの治療と生き返らせることが可能



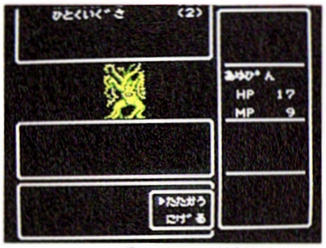
←武器と防具屋。各キャラクターにあうアイテムがある



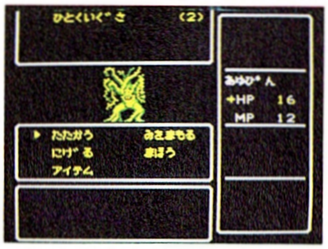
←道具屋。道具を買う事も、持ち物を売ることもできる

◆戦闘

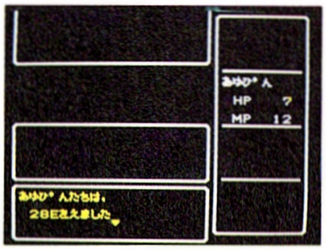
マップを移動中、敵に遭遇すると戦闘モードに入る。この時、モンスターの種類や数が表示されるから、よーくチェックして戦い方を決めよう。モンスターによっては魔法のきかないヤツや防御力の高いヤツがいるからね。で、どうしても無理そうだったら逃げる! これっきゃないのだ。



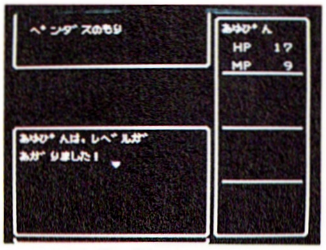
↑モンスターに出くわすと戦闘画面になる。敵の種類や数が表示されるのでチェックだ



↑モンスターによって有効な戦い方が決まっているので研究しながら戦っていこう



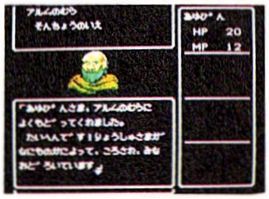
↑苦労の末敵を倒すとE(経験値)をくれる。ま、このあたりは普通のRPGと同じ



↑で、ある一定の経験値をためるとレベルアップするんだ。新しい魔法を覚える事も

◆決意…そして旅立ち

出発はアルムの村。まずは村人たちの話を聞こう。すると村長さんから父フレドが殺された事を教えられるんだ。ほかの人の情報によると、黒い帽子をかぶった魔法使いがかかわっているとか。ひととおり話を聞いたら冒険へと旅立とう。ソレルの街に行くとさっそくクエストが用意されているぞ!!



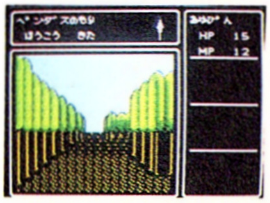
←主人公の父が殺されたことを知らされる



←パーティを組め、という話も聞けるのだ



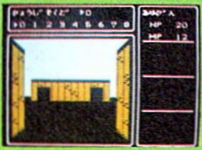
←黒い帽子をかぶった魔法使い…うーん謎だぁ



←いよいよ冒険のはじまり。森には敵がウヨウヨ

AYU♥のワンポイントアドバイス

最後に、ゲームを始める時必ずやって欲しいのが文字表示速度の決定。これが遅いとイライラどころのさわぎじゃないからさ。ま、このゲームをプレイするなら"忍耐"が必要だね。



←ゲーム中セレクトボタンを押すと文字表示速度が

クォース

カセット　コナミ
4月13日発売／￥4900(税抜き)

一瞬の判断がモノをいう

アーケード版からゲームボーイへ、そしてファミコンへと移植された異色のゲームなのだ。迫り来るブロック群を、素早く正確に撃って消し去ろう！

文●S－MAN



落ちてくるブロックの隙間を狙い、弾を撃ち込んで消していくという、シューティングとも、またパズルともいえない新感覚のテクニカルゲーム。

緊迫感があるから燃えるのだ

今さら言うまでもないけど、テトリスの影響力ってスゴいものがある。テトリス自体、あんなにシンプルに徹したデザインなのにあれほどまでに人を燃えさせたわけだから、それを叩き台にアイデアを追加すれば、もっとおもしろいゲームができるだろうって考えるのは当たり前の話。現にアーケードの世界では、今もなお、このタイプの新作がデビューしてるわけだしね。

このゲームも、確かに影響を受けてはいるでしょう。逆転の発想の極めつけってやつ。ただし、こんなふうに書くと、パズルゲームの変形的な受けとめられ方をされてしまうかもしれない。それに、画面を見た限りではシューティングゲームにも見える。しかし、いざプレイしてみると、実はこれってどっちにも属さないんじゃないかっと思ったりするのだ。撃つ＝シューティングとするならばそうなんだけど、ただ撃てばいいってものじゃない。かといって、そこにパズル的な思考を必要とするかといえば、そうでもないの。

このゲームの基本は、いかにカーソルを正確な位置に移動させて、いかに正確な数のボタンを押すかにあるんだ。それも、瞬間の判断を強いられる。ステージ進行につれて、スクロールスピードがどんどん早くなっていくから、アセリまくってビシビシ撃たなきゃなんないわけ。そういった緊迫感が、おもしろさの源になっているゲームなんだよね、これは。

STORY by QUARTH

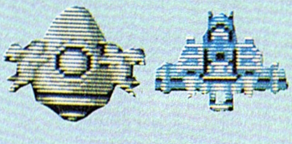
199×年……。宇宙空間で突如平衡が崩れ、天体が自らの重力のために急激に収縮するという重力崩壊が起こった。その後、反発による膨張、大爆発が起こったのである。

それに伴い、新星を形作る物質は、空間の歪みによって分裂型塊状に形成され始めた。これらの物質は常に不定分裂していき、周辺のありとあらゆる物質を砕いては、呑み込んでいった。

翌年、天才天文学者G・杉田博士は、いち早くこれを発見し、"BLOCK HOLE"と名付けて、世界中の報道機関に公表した。そして、2年後には地球はその直撃をかわしきれないであろうと、人類に終局の宣言をなげかけたのだった。

それから1年と9カ月が経過した。人類は徐々に迫って来る恐怖に対して、ただ呆然と手をこまねいていたわけではなかった。"BLOCK HOLE"が整った形(正方形・長方形)に極端に弱いと分析したハイテクノロジー研究所は、対策戦闘機SQUARE-Ⅰ・Ⅱ号を開発したのだ。

そして今、迫り来る"BLOCK HOLE"を迎え撃つために、最終調整段階に入った。果たして、ハイテクは人類を救うことができるのだろうか!?



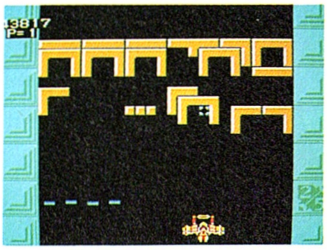
Ⓐボタンの正確さが養われるぞ

これは、コントローラー操作のトレーニングに最適なゲームなんじゃないかと思うんだ。ただ、✚キーに関しては、左右移動が主体なんでそれほどのもんじゃないから、これでいうトレーニングとは、正確なボタン操作のこと。

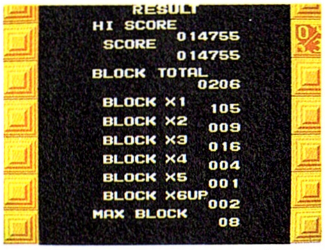
落ちてくるブロックは、単体の場合だと、全て4発撃てば消せるカタチになっている。ブロックのアキが1列分ならその位置でワンツーワンツー、2列にまたがっているならワンツー移動ワンツー、横1本ならワン移動ワン移動……みたいなリズムが、自然と身体で覚えてしまうんだ。こういったリズム感は、いろんなゲームに応用できるテクニックでしょ。それに、列を間違えると悲惨なメに遭から、イヤでも、正確さが備わってくるし。悪く言えば単調な作業なんだけど、リズムがあるからハマると思うね。



↑各モードは、全てエリアセレクトができる。自機も、2種類用意されてるんだ



↑1人で遊ぶときには、アタマからどこまで進めるかに挑戦するのもいいね



↑1Pモードでは、エリアクリア時にこのようなボーナス画面が挿入される



↑2人で対戦するときは、腕の差があればハンディキャップを設定することもできる

また、このゲームには3種類のモードが用意されていて、1人でも2人でも楽しめるんだ。ベースになっているゲームシステムにも違いがあって、単なるVSのバリエーションってわけじゃないからおもしろい。

楽しみ方としては、それぞれにそれなりにある。1Pの場合は、エリア0からどこまで無キズあるいは最終的にたどりつけるか。2Pの場合は、1P時と同様の内容を協力しながらできるので、より先のエリアへ目標をおける。

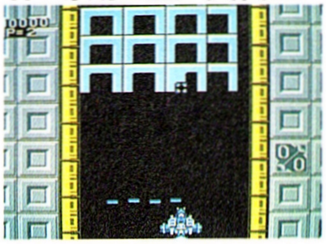
で、一番盛り上がるのが対戦。テトリスだと、多くのブロックを消すと相手方にド～ンと送り込んじゃうけど、これの場合では自機が上昇してしまうというわけだ。また、自分側にブロックがない時には、意図的にスクロールさせることもできるから、細かいイジワルもできたりしてね。

ゲームを盛り上げる必要にして十分な設定

モード

ゲームステージは、10エリア構成になっている。また、画面サイズは通常サイズとワイドサイズの２パターンが用意されているんだ（エリア0・1・3・6・8・9が16キャラ分の通常サイズ、エリア2・4・5・7が24キャラ分のワイドサイズなのだ）。モードは、以下の３種類だ。

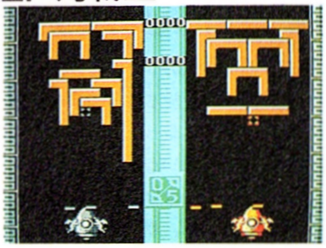
1P専用&2P交代型



2P協力型



2P対戦型



▶1P専用　１人で、エリア０から９までをプレイする。残機がなくなるとゲームオーバー。残機の初機設定は３機。アイテム有。

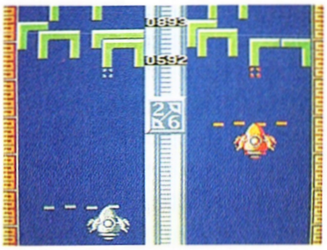
▶2P協力　２人で同時に、エリア０から９までをプレイする。残機は１機のみで、どちらかがアウトになるとゲームオーバー。アイテム有。

▶2P対戦　２人で同時に、２分割された画面でプレイする。エンディングはなく、どちらかアウトになるまで続く。アイテム無。

▶2P交代　２人で交代しながら、エリア０から９までをプレイする。その他、内容は１Ｐモードと同じ。

2P対戦がおもしろい

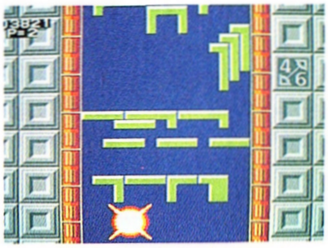
２Ｐ対戦では、相手を上昇させ、自分を下降させることができるんだ。これは、３ブロック以上をいっぺんに消せばできるぞ。また、ブロックのないところに撃ち込めば、強制的にスクロールさせることができる。これを利用すれば、有利に展開できるはず。この対戦モードが、一番盛り上がるぞ。



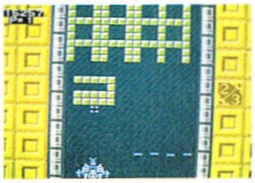
↑たくさんのブロックを消去して、相手を上昇させてしまおう。パニくるぞ

ルール

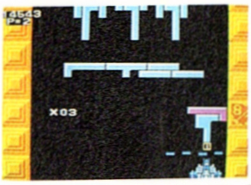
様々な形のブロックが上から落ちてくるので、ブロック弾を撃って四角い形を作るんだ。そうすれば消せる、というだけのカンタンルール。消すのが間に合わなくて、自機のラインまでブロックを下げてしまうとアウトだ。また、右のコーナーのように、多くのブロックをいっぺんに消すと効果的。



↑ラインまでブロックが下がってきてしまうとアウトだ。欲張っちゃいけねえな



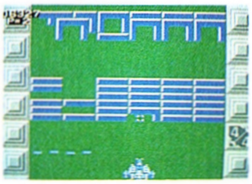
←アイテムを活用して効率よくクリアしよう



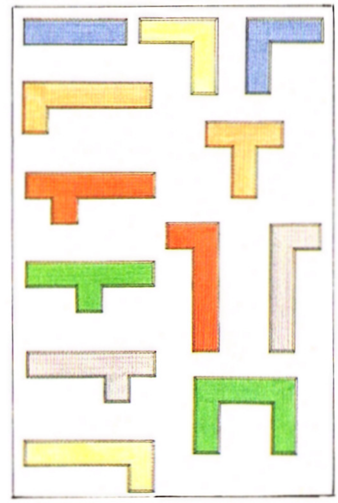
←エリア後半はスクロールが速くなるんだ

ブロックの種類

ブロックをバラで見てみると、右のイラストのような12種類のパターンがあるんだ。全ては、これらのブロックを組み合わせて作られているんだね。さっきも言ったけど、それぞれ４発の弾で消えるようになっているから、パッと見ただけで瞬間的に判断できるように、目を慣らしておこう。



←ラクで得点の高い組み合わせもあるぞ



アイテム

アイテムは、同一画面に１つしか出現しないんだ。また、時間制のアイテムを取っていた場合は、その効果が切れるまで次のアイテムは出現しないぞ。



256キャラ分以上のブロックを取ると出現。ボーナス得点は、１個につき300点



256キャラ分以上のブロックを取ると出現。以後、自機が30秒間変身するのだ。



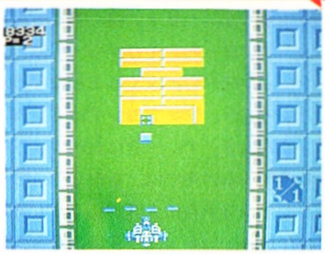
３個以上のブロックを取ると出現。以後、スクロールが30秒間ストップする。



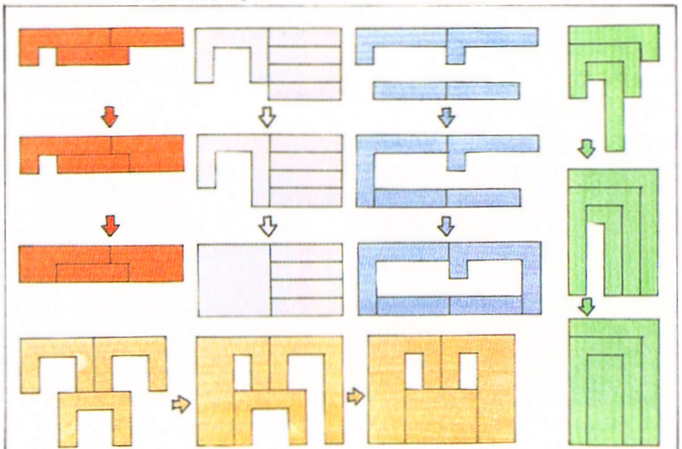
３個以上のブロックを取ると出現。取ると、画面内のブロックが一瞬にして消去する。

これが必勝攻略ポイントなのだ

ブロック群には、ある程度の組み合わせパターンがある。覚えておくといいだろう。もちろん、アイテムを出現させるためにも、なるべく多くのブロックを一度に消去するように心掛けよう。ただし、エリアが進むにつれてスクロールが早くなってきた場合は、あまりムリをせずに、１つずつ確実に消していったほうがいいぞ。アウトになっては元も子もないかんね。



↑より多くのブロックを消すにはある程度考えながらプレイしなくてはいけない



アクションRPGに未来あれ！

アクションとRPGにグラフィックというスパイスをふりかけ、3倍の美味しさを創ることに成功したゴッド・スレイヤーをあなたに！

文●RYO−II



トップビュー（上から見る）タイプのアクションRPG。攻撃やアイテム使用時のグラフィックを派出に演出。ストーリものながら、見て楽しめる。

アクションとRPGのマッチング

RPGにアクションの要素が入ったのは、最近のようでいて実は7年ほど前のパソコンゲームで登場した「ハイドライド」までさかのぼる。

そのころRPGといえばアメリカ産の「ウィザードリィ」や「ウルティマ」そして日本産としては「夢幻の心臓」「ブラックオニキス」などがパソコンでヒットを飛ばしていた。しかし、このころのゲームシーンはまだアクションゲームが主流で、RPGはマニアからじょじょに大衆に広がろうとしていたときであった。それだけにRPGの戦闘シーンをアクションにしてしまった「ハイドライド」は斬新かつ画期的でもちろんユーザーに強くアピールすることになった。それから一時期、アクションRPGが栄えることになった。

いっぽう、ファミコンでは「ドラゴンクエスト」でいっきに火がついたRPGブームの中では、なかなかこのアクションRPGに人気が移るというわけにはいかなかったことはみなさん知ってのとおり。「ハイドライド」もファミコンに移植されたんだけれど、それほどのセールスをあげるまでには至らなかったのである。

RPGにアクションの要素をつっこむという発想自体はとてもすばらしいもので、まさにコンピュータの機能を余すことなく引き出せるジャンルだ。問題はアクションとRPGのバランスをどう配分するか。アクションが難しすぎれば、エンディングにたどりつけないし、簡単すぎるとレベルだけがポンポン上がってつまらなくなってしまう。このあたりのかねあいをキッチリできれば、本格派RPGをもしのぐゲームができあがるはずなのだ。

そこでこの「ゴッド・スレイヤー」である。結論からいうと、かなりバランスのとれた秀作だと思う。アクションゲームらしいテンポのよいキャラクターの動き、戦闘でもがんばれば誰でも勝つところまでもっていける程度の難易度を確保している。アイテムやメッセージ、イベントなどRPG部分もじゅうぶん楽しませてくれる。このゲームを機会にアクションRPGブームが起こることを期待したい。



↑フィールドではモンスターとのバトルはアクションとなる。画面転換はナシ！



↑ダンジョン内もアクションシーンのバトル。限られたスペースでし烈な戦いが



↑ステータス画面はRPGそのもの。戦闘によってレベルがアップしていくのだ

アイテムのグラフィック化について

RPGの特徴のひとつに、武器、防具、アイテム、魔法などの多さがあげられる。名前も凝ったものが多く、その名前だけではいったいどんなアイテムなのかわからないこともしばしば。

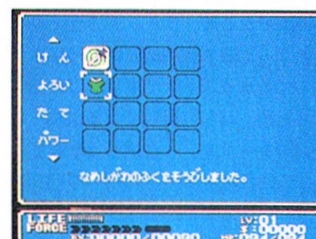
私事になるが、ボクはカタカナがどーもダメなのである。5文字以上カタカナ語を見ると、右脳に拒絶反応が現れ、左脳が理解することを拒否するのである。そこで、しかたなくそのカタカナ語をひとつの形、つまりグラフィックとして理解するのである。だから、その用語は読むのではなく形を見て判断することになる。

最近のRPGはこの種の情報がかなり多くエンディングまでに登場する言葉（アイテムなどの名前も含めて）は膨大なものとなっている。これじゃテキストゲームに絵がついているだけじゃないか、とカタカナ苦手人間のボクとしてはつい愚痴りたくなってしまう。

キョンキョンが「もっと！」といえばJRだってダイヤ改正をする世の中である。ボクたちだって「もっとグラフィックを」とさけぼうではないか。

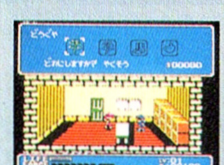
さて、ゴッド・スレイヤーはそんなさけびの先駆けとなってくれそうなゲームなのだ。武器、防具、道具、術などがみごとにグラフィックで表現されていて、カーソルを合わせてチョイスすればいいので、見ていて楽しいし、カタカナ症候群に悩まされる心配もない。もちろんそのアイテムがなんなのかは画面下に表示されるのでわからないときはそれを読めばいい。画面いっぱいカタカナだらけのアイテム一覧よりぜんぜん見やすいのだ。これからはほかのRPGもぜひこうなってほしいものだね。

ところで、SNKといえばゲームセンターに革命を起こそうと、あのレンタルシステムのNEO・GEOシステムを開発したところだ。そこで当分はそちらに力が入って、ファミコンゲームは当分お休みになる可能性が大のようだ。SNKファンには残念なところ。とりあえず、この「ゴッド・スレイヤー」をかみしめながらプレイしましょ！



↑武器、防具などはこのようにグラフィックによって表示され見やすくなっている

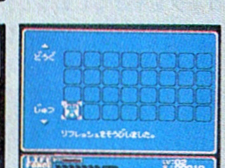
アイテム表示



↑道具屋でのアイテムも絵で表示されるのだ



↑防具屋の防具も絵なのでどこの部分かすぐわかるネ



↑術もグラフィック化されているのだ

4本の剣に秘められた謎を解き、四天王を倒せ！

◆壮大なストーリー

これは人類が自らの文明社会を破壊した後の、無秩序となって世界を無台にした救世主伝説物語である。荒廃した世界の覇権を握ろうとする悪の帝国ドラゴニアと四天王に立ち向かうべく、いま、伝説の救世主が目覚めた。4本の剣と天空の塔の謎を求めて。そして地に平和をとりもどすべく。



↑ストーリーも世紀末っぽくてカッコイイ。ビルは崩壊し、人類は…



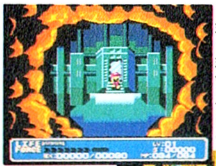
↑人々はそのあやまちを繰りかえさないようにと天空高く塔をつくった



↑そして…、コードネームを入力してゲームがスタートするのだ

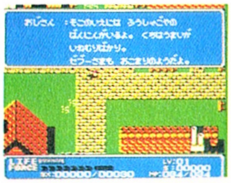
◆風の谷の村

文明社会が崩壊して百年の歳月が流れたある日、人々が目覚めのほこらと呼ぶ聖地より1人の少年が現れた。かれこそ救世主！　彼は、風の谷の村へゆき、賢者ゼブーの存在、さらには風車小屋、封印の洞窟についての情報を得る。そして長老より最初の武器「風の剣」をもらうのであった。


←目覚めのほこらより1人の少年が出現！彼こそ世界を救う救世主だ!!


→風の剣を長老よりもらった瞬間だ。これで武器は手に入ったゾ


←右が防具屋、左が道具屋だ。お金はもらった100$なのだ


←風車小屋の番人についての情報。番人はいつも居寝りばかり

◆フィールドで

主人公がまず進む場所がゼブーの洞窟である。しかし、そこへいくまでにはフィールドを歩かなければならないのだ。そしてそこにはモンスターが徘徊している。もちろんモンスターを避けながら進むこともできるが、それでは成長しないし、お金を稼ぐこともできない。風の谷で出会うモンスターはヌーパー（ライフ値2）とサーベルガー（ライフ値4）の2種類。両方とも風の剣で簡単に倒すことができるので、積極的にやっつけるようにしたい。FORCE(力)をためることによって強力な攻撃ができるぞ。


←左にヌーパーが。こいつはもっとも弱いモンスターなのだ


→FORCEを最大までためたところ


←そして撃つとすごい威力。サーベルガーをまっぷたつだ！

◆ゼブーの洞窟

風の谷の村近くにある洞窟の中に賢者ゼブーが暮らしている。ゼブーに勇者である証を見せなければ。そのためには風車小屋の風車をまわるようにすることだ。

さて、みごと風車がまわってゼブーのお眼鏡にかなうと、ゼブーはきっと“リフレッシュ”という術を授けてくれるに違いない。リフレッシュはライフ回復の術だ。これが最初に覚える術となる。まずは風車小屋へ通じている洞窟へ足を運ぼう。そこには居眠りをしている風車の番人がいるはずだ。彼を起こすにはどうしたらいいだろう。


←ここがゼブの洞窟への入口だ。サーベルガー注意

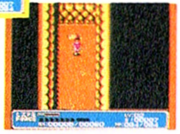

→洞窟の奥に賢者ゼブーがいる。彼と話をすると

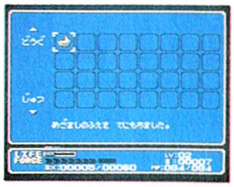

←ゼブは、谷のはずれの風車を回してみよと言うのだが…

◆風車小屋

この番人は「目覚しの笛」で起こすことができる。彼は、主人公に風車のカギを渡してくれる。風車小屋へいってこのカギを使うと風車は回りだし、その横の岩が爆発して封印の洞窟が出現する。また、番人から貴重な情報も聞き出せるのだ。洞窟内のモンスターは強いのでレベルアップして入るのだ。


←ここが風車小屋へと続く洞窟の入口だ。中に番人がいるハズだ


→中には番人がぐーぐー寝ている。起こすにはどうしたらいいでしょう


→寝ている番人を起こすためには「目覚めの笛」を使うのだ

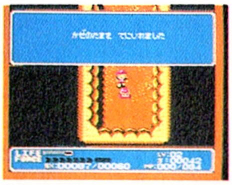

→番人からもらったカギを使うと歯車が回りだし風車が動いたゾ

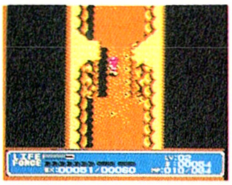

→風車が回って、その横に封印の洞窟の入口がぽっかり開いたのだ

◆封印の洞窟

複雑に入り組んだ洞窟の中にはかなり手ごわいモンスターもいるが宝箱もいっぱいだ。その中でも絶対発見したいのが「風の玉」。このアイテムを風の剣につけることによって強大なパワーを生みだし、岸壁をも破壊できるようになる。これで、塞がれていた通路の向う側へ行ける。そして洞窟出口には中ボス・バンパイヤが待ち構えている。こいつを倒して旅人の町へ進もう。


←風車が回るとゼブーはリフレッシュの術を教えてくれた


←封印の洞窟内は迷路となっている。そして風の玉を発見したゾ


←風の剣と玉を合体させると威力が増して岩をふきとばせるのだ！


←そして中ボス・バンパイヤとの戦い。勝たないと進めないゾ

忍者龍剣伝II

カセット テクモ
4月6日発売／¥5900（税抜き）



リュウ・ハヤブサ（龍の忍者）が大活躍する忍者アクションゲーム。「I」にはなかった多彩なアクションも光り、パワーアップが実感できる仕上げに。

ヒーローはかっこいい

'88年に発売された「忍者龍剣伝」。あの見事なまでのアニメーション処理もそのままに、待望のパートIIが出たぞ。今回もきばってプレイしてこうね。

文●AYU♥

1本の映画を見る気分で

買ってきたばかりのゲームをプレイする時"電源を入れる"という小さな儀式にもやたら緊張するものだ。そう、ちょうど映画館の中で、それまで煌々と明かりが灯っていた館内が、ふっと暗くなるあの瞬間に似ている。これから何が始まるのか、どのような展開になるのか、期待と不安に胸をふくらませじっと画面（スクリーン）にくいいる姿はどちらにも共通するものだからだろう。ただそこで演じられる内容に相互の違いはあるのだけれど…。

なーんて、いきなりシリアスに始めてみました。さてこのゲーム、実は内容的にもグラフィック的にも映画とのギャップが少ないんだよね。つまり、限りなく映画に近いゲーム、それが「忍者龍剣伝II」というワケなのだ。

じゃあどの辺が映画的なのか、というと、Iをプレイした人は分かると思うけど、ストーリーをものすごく重視してるってとこ。まず、オープニングがとても良くできてる。前回のストーリーをうまくからませ新しい展開に持っていくとこなんかは、丁寧だなあって感じだし。ボスを倒した後などのアニメーション処理もすっごくきまってんだよね。主人公に思いっきり感情移入してプレイできるゲームなのさっ。



↑ステージボスを倒した後、映画のスクリーンを見るようにストーリーが進んでくよ



←さあ、キンチョーのオープニング!!



←「I」からの続き、というところから物語は始まる



←この遠近感といい、ほんと映画みてるみたいだよね



←ここの場面がまたかっこいーんだってば、ホント



←うーん、思わずこの迫力にビビッてしまいそう…



←いよいよリュウのアクションシーンに突入かっ!

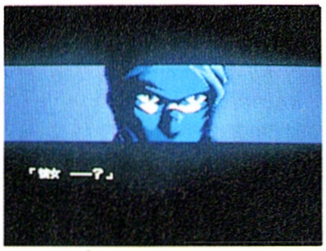
多彩なアクションが気持ちいい

さて、その主人公のリュウ・ハヤブサ。んもーめちゃんこかっこいいんだ。前述したとおり、ストーリー性重視のゲームだから当然主人公がじゃんじゃん出てくんだけど、アップになった時の表情なんてりりしいのなんの。はっきりいって、これぞヒーローって感じかな。

で、リュウくんのアクションはというと…これがまた、けっこうハードなの。その分クリアした時の充実感ってのは大きいんだけどね。と、いうことで、アクションの内容を、もう少しくわしく紹介してきましょう。

まずは攻撃。いちばんポピュラーなのは剣（龍剣）を使用する攻撃なんだ。とりあえずタイミングをはかって敵を斬ってくんだけど、中にはしゃがまないと斬れないという、とんでもない敵もいるから注意しましょう。そして、やっぱり忍者といったら術だよね。プレイ中取得した術アイテム（使える術が画面上に表示される）と忍術パワーによって使用することができる。種類は7種と少ないけれど、効果はバッチリだから心強いのさ。特に今回は壁に張り付いている時も攻撃できるから、火龍弾かなんかを高いとこからビシバシ投げつければ敵もイチコロ。ついでに爽快感も得られるってワケ。まあこれは余裕があればの話だけど。

あとはジャンプや分身の術。この2つは絶対極めて欲しいな。ジャンプは壁や柱に張りついたり、アイテムを取る時にどうしても必要になってくるし、分身の術は攻撃するにも、自分を守るためにも便利だからね。ちなみに分身の術でリュウくんの後ろにつく分身たち。本物のリュウくんと全く同じ動きをするから子分みたいでかわいーよ。



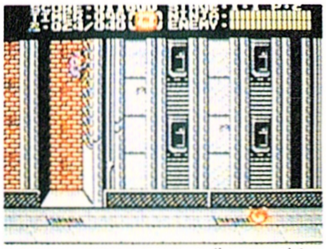
↑やっぱりリュウくんはかっこいい。プレイしてくうちにどんどんホレちゃうのさ



↑ジャンプも大切なアクションの1つ。攻撃、移動、アイテム取得など使い方は様々



↑基本的な攻撃は剣（龍剣）を操り、敵を倒すこと。タイミングが一番のキメ手かな



↑「I」ではできなかった"張り付き（壁に）中の攻撃"が可能に。これは便利なのだ

思わずのめり込んじゃうゲームなのだ

◆登場人物

このゲームの登場人物は主に4人。主人公のリュウ・ハヤブサ、紅一点のアイリーン・ルー、謎の男ロバート・T・スタージョン、そして闇を統べる者、凶魔天帝アシュターだ。それぞれがそれぞれの思惑でぐるぐるからんでるよ。



←リュウ・ハヤブサ。龍の一族、ハヤブサ家を継ぐ者。龍剣を携える龍の忍者だ



←アイリーン・ルー。CIAの秘密工作班のスタッフ。事件後の調査をしていたが



←ロバート・T・スタージョン。リュウと龍剣の力を利用しようとする謎の男


←凶魔天帝アシュター。黄泉一族の首領。邪神剣を覚醒させ闇の門を開こうとする

◆背景

プレイするステージは合計7章。もちろん山あり谷ありのカコクなラウンドばっかりなのだ。とはいえ、その演出は様々で、あきるってことはまずないから腰をすえてジックリやりましょ。


←イナズマの光によって進んでいく闇の森もある


↑走る列車の上をプレイしていく、第2章のアトランティック・エクスプレス

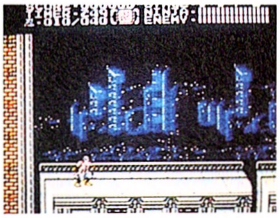

↑同じく第2章には風の吹きすさぶヴァンシーズバレーも。風向きには十分注意ね

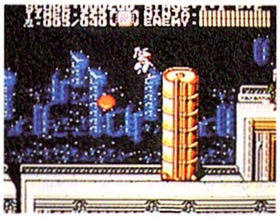
第一章～急襲

さてさて、それではまず第1章を紹介いたしましょう。ここではとりあえず操作に慣れるってことを目標においてね。壁のぼりや、壁からの降り方、そしてマップの進み方や忍法の使い方などなど。できれば何度も練習しといた方が、後々のためにもベターかもね。

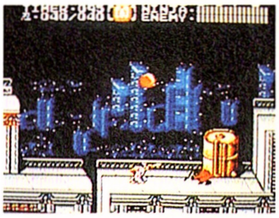


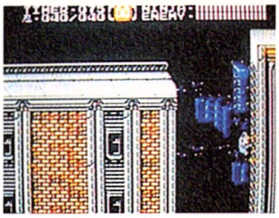
↑各章ごとに用意されているトビラ。サブタイトルでそのステージの雰囲気がわかる

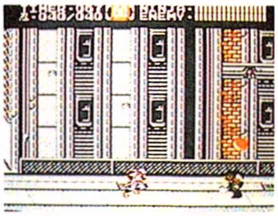

←第一章のはじまりはじまり。まずは十分練習を

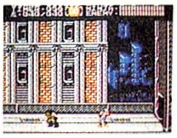

←壁や柱などによじのぼってからジャンプ。便利だね

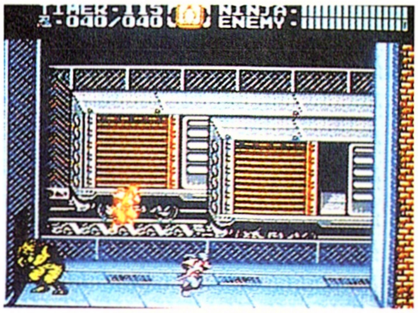

←マップ上の"龍神の珠"を斬るとアイテムが出現


←しゃがまないと斬れない敵は素早くしゃがんで攻撃


←壁についているハシゴを使って下に降りよう

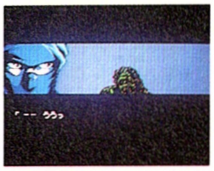

←アイテムを取りつつ先へ進もう。もちろん敵に注意


←ここがボス面への入口なのだ!


→第一章のボスは呪われし者、ダムド。肉弾攻撃を得意としている。始めのゆっくりと進んでいる時に剣で攻撃、走り出した時には壁に登って体当たりをかわそう!


←ボスを何とか倒したリュウ。敵の出現に驚いていると一人の男が現れる


←彼女を早く助けに行けという男。いったいコイツは何者? その時…

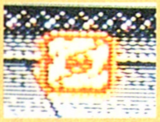

←いきなりピストルをつきつけられるが何と後ろの敵を倒してくれたのだった

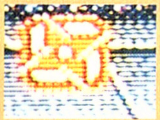

←リュウが話しかけると男はもういなかった。ルァージァの塔…謎は解けるか

アイテム

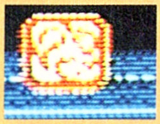
マップ上に浮かんでいる"龍神の珠"を斬ると、いろんなアイテムが出現するよ。下にあげたアイテムのほかにも、いくつかあるから上手に利用していこう!

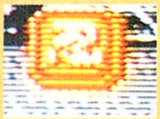

分身の術
●1つ取るごとに1人、最高2人の分身を従える事が可能


火龍弾
●斜め下に向かって放電する玉を投げつける貫通弾


風車手裏剣
●1度投げると、画面中を2往復して戻ってくる手裏剣


忍法回復青
●忍法が10ポイントだけ回復するアイテム


火炎の舞
●無敵アイテム。4秒間だけ体の周りに炎が集まり無敵に


忍法回復赤
●忍法がその時の最大値まで回復するアイテム


炎波の術
●斜め上に向かっていくつもの火の玉を投げつける術


ボーナス
●青は1000ポイント赤は2000ポイントのボーナスがもらえる

GAME BOY CLUB ゲームボーイクラブ

文／RYOⅡ

★遊戯少年倶楽部★ VOL.20 ゆうぎしょうねんくらぶ



いよいよ新学期がスタートですネ。ゲームボーイも4月になってソフトが大挙して登場してきます。新しい学年で新しい友達に新しいゲーム、そして勉強といそがしくなりそうな予感。



クイックス

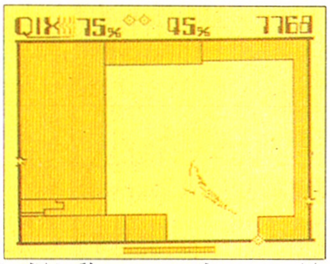
■任天堂
■4月16日発売
■¥2600(税込み)

新趣向陣取りゲームだ

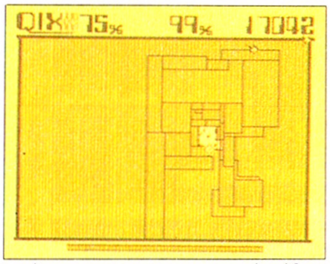
敵の動きに注意しながら75%の陣地を囲むんだ！

99%をめざしてフィールドを囲め

フィールドに線画の敵が複雑にうごめいている。この敵に注意しながらフィールドを線で囲んでいって、囲んだフィールドが75%になるとクリアだ。ステージがアップしていくと周囲から線上を動く敵も増えてくる。が、こいつらをうまくかわして、99%をめざしてボーナスポイントを手にしよう。

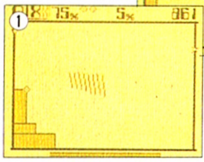


↑最初は敵クイックスを避けながら、周囲から陣地を取っていくんだ

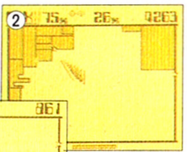


↑慣れてきたら、クイックスを取り囲むようにして99%を狙ってボーナス獲得だ

安全タイプ



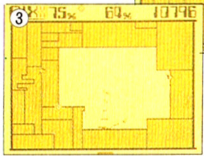
①



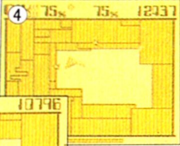
②

➡大きく囲もうとするとやられる可能性が大！

←クイックスから離れて陣地と囲む



③

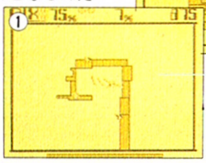


④

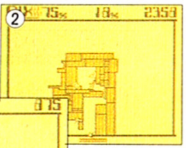
➡ぴったり75%だとボーナスポイントはナシだ

←周囲をはいかいしている敵にも注意！

高ポイントタイプ



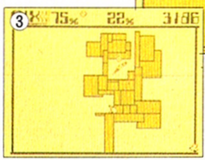
①



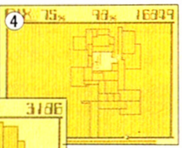
②

↓75%を越えた数字がボーナスとなるのだ

↑だからクイックス囲んで高ポイントを



③



④

↓しかしクイックスと接近するので危険

↑98%獲得。これだと高ポイントとなる

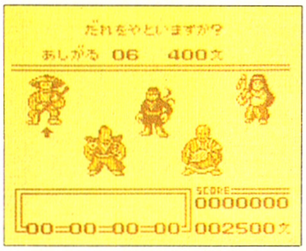


天神怪戦

■メルダック
■4月27日発売
■¥3500(税込み)

戦闘隊形を作って進め

4人のキャラの隊形を組織して妖怪たちを倒すんだ！



←まずメンバーをやとうんだ

リーダーの必殺特殊攻撃を繰り出すポイントだ

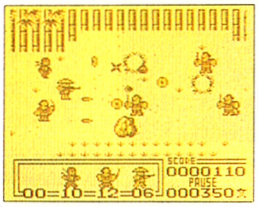
かつて「地獄絵巻」という仮称であったこの「天神怪戦」はかなりユニークな横スクロール型アクションシューティングタイプRPGなのだ。

スタート時、2500文のお金を持っているので、これでキャラを雇ってパーティを組むんだ。最大4人までOK。

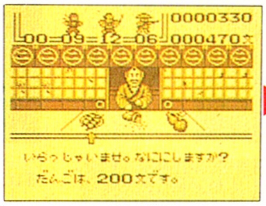
このあたりはほとんどRPG感覚。

フィールドは1ステージあたり12画面で構成されていて、竹林やら森、岩場、城などがあり、敵が襲ってくる。

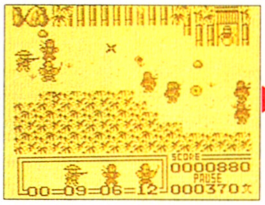
戦闘はシューティングだが、このゲームの特徴はその地形にあったパーティの隊形を組んで戦うことだ。またパーティにはリーダー格がいて、こいつをコントロールするんだけれど、リーダーは自分の生命を犠牲にして妖力という特殊攻撃を使うことができるのだ。



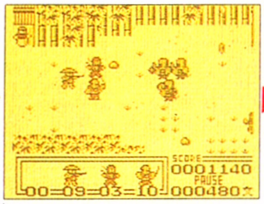
↑3人のパーティでフォーメーションを考えながらシューティングするんだ



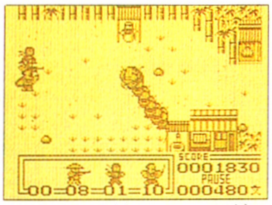
↑途中にはお店も存在している。しかし、入ることができるのはリーダーだけなのだ



↑できるだけ先制攻撃をして、敵に攻撃のチャンスを与えずに倒すようにしたい



↑敵の攻撃もキャラクターによって違ってくる。接近戦はできるだけ避けるようにしたいネ



↑ボスキャラ格のモンスター登場。ヒット＆ウエイト攻撃でやっつけよう



スーパーチャイニーズランド

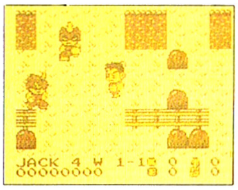
■カルチャーブレーン
■4月20日発売予定
■¥3300(税込み)

Gボーイでカンフーを

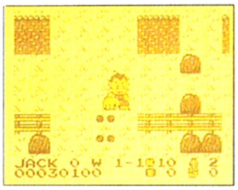
あのコミカルカンフーアクション スーパーチャイニーズ登場!

妖魔軍団を倒し鈴々姫を救い出せ

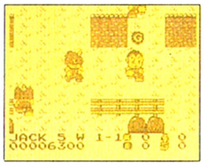
チャイニーズランドの鈴々姫が妖魔軍団にさらわれてしまった。そこで正義のカンフー少年ジャックは鈴々姫を助けるべく、妖魔軍団に立ち向かった。が、その道は厳しい。ミラクルキックやガンボールをうまく使って8つのステージを勝ち抜こう。エイエイってかけ声がかわゆいのがイイね。



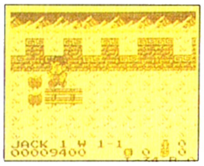
←鈴々姫を助けるためジャックは妖魔軍団に単身立ち向かった。



←カンフー少年ジャックの基本技はパンチ、岩をもくだく威力だ



←ときどき出現するアイテムを取ろう



←秘密の階段の下はボーナスステージ!?



ピットマン

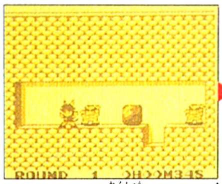
■アスク講談社
■6月1日発売予定
■¥2980(税込み)

またまたパズル登場

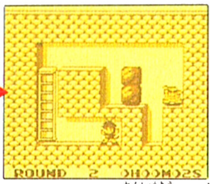
岩をじょうずに使って敵を全員やっつけるのが目的だ

ブロックを崩して岩を動かして敵に体当りだ!

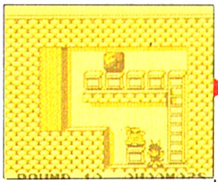
ゲームボーイは今パズルゲームが花盛り!その お仲間に入るべく登場したのがピットマンだ。基本はフラッピーで、岩をうまく使って画面内にいる敵をやっつけるのが目的。ただ主人公はやられない分フラッピーよりラクだ。ブロックの崩しかたと岩の移動の仕方がクリアのポイントだ。



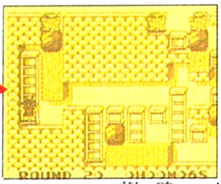
↑ラウンド1練習ステージ



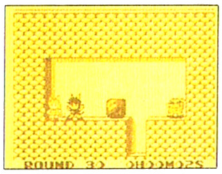
↑ラウンド2も練習用!



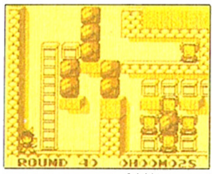
↑ラウンド10もシンプル



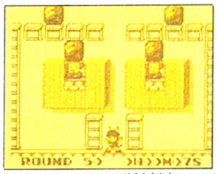
↑ラウンド20は頭を使え!



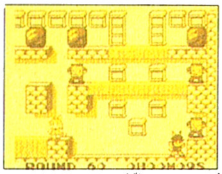
↑ラウンド30シンプルだが



↑ラウンド40は難解?



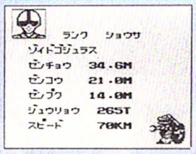
↑ラウンド50一見簡単そう



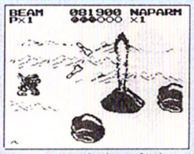
↑ラウンド60は難しいか?

新作たっきゅー便

ゾイド伝説



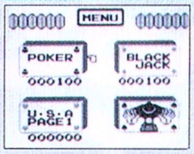
↑階級表示画面だ。ランクは9階級あるのだ



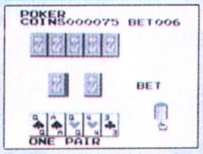
↑バトル画面。通常&特殊武器を使い分けろ

ファミコンで人気のゾイドがゲームボーイにも登場だ。共和国と帝国に分かれての対戦となる。ランクはショウイからタイショウまで9階級。ゾイドを操作した過激なバトルが展開する。もちろん対戦モードもあるゾ!

カードゲーム



↑3つのゲームと1つの占いが楽しめるゾ



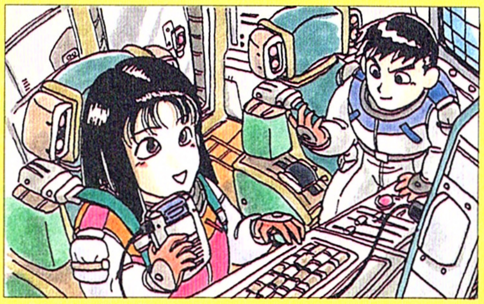
↑ポーカー。Qのワンペアが完成したが…

トランプゲームのポーカーとブラックジャック、ページ1の3つにカード占いの4つのモードが入ったソフトだ。かけ金も表示されてちょっとしたカジノ気分。占いも暇つぶしにやってみるとおもしろいのだ。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

太陽系ラリー激闘日記①



西暦2086年4月6日、いよいよ4年に1度開催される太陽系ラリースタートの日がきた。50年前に地球一月ラリーとして始まった星間ラリーが、急速な技術進歩によって太陽系ラリーへ発展してきたのが夢のようである。

午前中、ボクと千里はスタート地点となる月面・静の海で、スペースシップ〝ゼッペリンIII号〟の最後の点検を行った。ほかのラリーシップの連中も入念なチェックに余念がない。100隻はあると思われるどのシップも個性的なフォルムをしているが、さすがに地球一月ラリーで行われていたときのようなロケットエンジンをつけているシップはまったくなかった。代わりに、原子力エンジン(これは古い)、波動エンジン、重力波エンジンなどをチューンアップしたエンジンを積んでいる。動力系の進歩を如実に物語る光景であった。

ボクたちのエンジンだって負けてはいない。重力波に光子力をツインターボでエンジンに加給してやり速度を大幅にアップさせた最新式のものなのだ。さすがに光子力エンジンはその加速にたえられるだけのシャーシ(ボディ)素材がないために登場していなかった。

正午、オフィシャルが、コースマップがインプットされたロムカードを持ってきた。ボクはさっそくゲームボーイにさしこみコースの確認作業に入った。千里はゲームボーイをケーブルでゼッペリンIIIのホストコンピュータにつなぎプログラムの点検に入った。

午後3時、天空に輝く人工衛星から発せられたビームの色が赤から青に変わって一斉にスタートを切った。

こうしてボクと千里は月を出発して冥王星の外を回ってゴールの地球をめざす長いレースに旅だったのである。

こんなゲームがほしい

ファミコンについていたのにゲームボーイについていないものの1つがマイクだ。これってなんとか復活できないだろうか。そして対局将棋やかこむん蛇などの操作が「3四金」とか「右・左」って声で操作できるようになるとおもしろいと思う。




TRADING & WORLD DEVELOPMENT
PAX
CORPORATION
1990年、夏。
人類の手とTVゲ



実体感コントローラー パックスパワーグローブ
PAX POWER GLOVE
ームが、一体になる。
株式会社パックス・コーポレーション 問い合せ先 東京03-5272-2611・大阪06-347-5710

アリスの電脳遊園地

遂に堂々の発売!!



STORY & ILLUSTRATED by

品川るみ

電脳世代のファンタジーアート!!
品川るみが描く超絶無限方向フルスクロールコミックス!!
RPGワールド・イラストレーションも多数収録!!

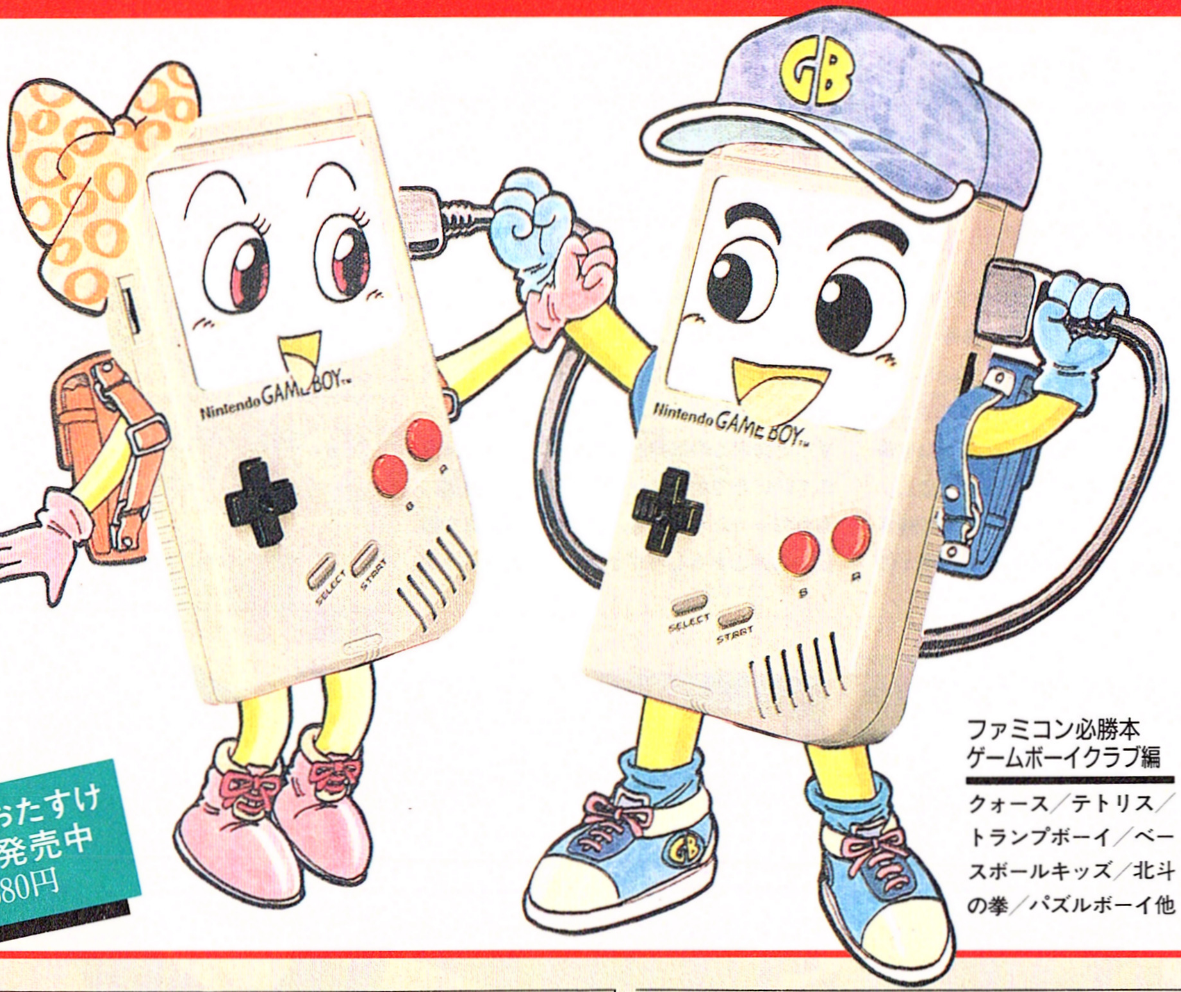
B5豪華保存版/定価1000円

お待たせ情報 その1 PCエンジンクラブ2発売決定!

●人気ソフト25本をまとめて完全紹介。さらに新作スクランブル、スタッフによるソフト通信簿など役立ち情報満載.!!

ゲームボーイ 対戦ゲーム完全必勝本

ライバルに勝つための本



ファミコン必勝本
ゲームボーイクラブ編

クォース／テトリス／トランプボーイ／ベースボールキッズ／北斗の拳／パズルボーイ他

RPGおたすけガイド発売中
定価680円



ファミスタ名鑑

「プロ野球ファミリースタジアム」('88)から「ファミスタ'90」まで、ファミスタシリーズの全球団、全選手のデータの完全収録本！

ファミコン必勝本編集部・編
定価580円／発売中



パックランドでつかまえて

ゲームセンターでくり広げられる様々な姿の青春を描いた人気エッセイ集。ゲームを愛するあなたにぜひ読んでいただきたい一冊です。

田尻　智・著
定価900円／4月7日発売

その2　メガドライブのすべて２登場予定！

●前作よりさらに攻略に力を入れて編集。特にＲＰＧに関しては完璧にフォロー。もちろん新作情報も盛りだくさんだ!!

5月下旬発売予定

SUPER GOLD プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼント NO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



「サイオブレード」テレカ
(シグマ商事)

5名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。

しめきりは4月20日(金)当日消印有効。発表は'90Vol.12の予定です。

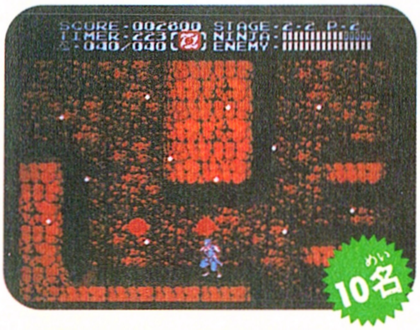




読者プレゼント NO.2

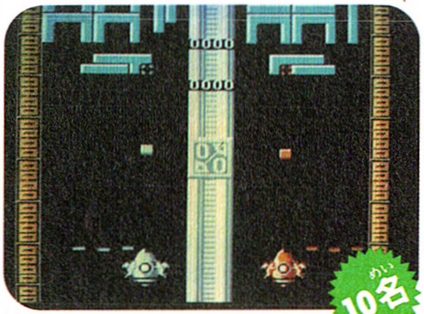
アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの１票にもなるからドンドン応募してね。



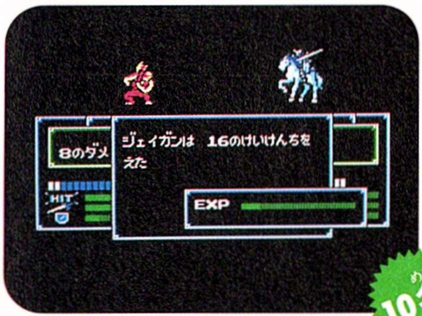
②忍者龍剣伝Ⅱ（テクモ）

10名



①フォース（コナミ）

10名



④ファイアーエムブレム（任天堂）

10名



③ゴッドスレイヤー（SNK）

10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、４月20日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'90Vol.12のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.4 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・栗沢秀一　秋田県・仙葉裕行　山形県・伊藤靖彦　茨城県・小松崎彰子　群馬県・西川啓郎　埼玉県・市川利造　東京都・塚田常雅　東京都・浜田貴子　神奈川県・小倉俊雄　富山県・三井賢二　福井県・宮本淳　岐阜県・生田英達　愛知県・角田洋志　滋賀県・新井佳代子　大阪府・高橋哲夫　岡山県・大石紀彦　高知県・佐野真二　福岡県・野上祐介　佐賀県・松本典夫　宮崎県・藤沢和徳　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・森山和也　岩手県・青田茂康　山形県・種口千純　福島県・橋本正友　茨城県・長島英紀　栃木県・守山一郎　埼玉県・天野和彦　千葉県・清沢哲也　東京都・油嶋康宏　新田慎吾　神奈川県・松田貴秀　新潟県・長瀬直樹　富山県・石黒淳一　愛知県・加藤淳一　大阪府・高野和彦　兵庫県・原義彦　山口県・藤田弘樹　宮崎県・長谷川大輔　鹿児島県・八代陽一郎　沖縄県・本田洋一　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・古田博行　秋田県・長野大輔　群馬県・服部紀人　茨城県・谷塚浩文　埼玉県・寺口義太　東京都・高橋良吉　神奈川県・金子啓二　静岡県・市川陽子　長野県・元山信明　愛知県・大森康暢　京都府・青谷道雄　和歌山県・市川周平　岡山県・野島新一　広島県・立見貞行　山口県・森富大輔　徳島県・長谷川和人　香川県・岩田裕二　愛媛県・金山実　高知県・岡本吉彦　福岡県・川田直樹　他20名

★「クイズおもしろ料理館テレカ」

北海道・中山憲ト　青森県・小池典晃　東京都・増田英紀

アンケート・ハガキ・プレゼント

①キャデラック

北海道・広瀬浩一郎　青森県・元島新治　岩手県・赤沢亮太　秋田県・久保田良仁　福島県・上河康一　茨城県・木下二郎　栃木県・杉原達也　群馬県・小崎考祐　埼玉県・小松道雄　千葉県・中野義一

②スーパー魂斗羅

青森県・藤沢政樹　岩手県・平田幹夫　山形県・高橋真治　福島県・宮崎伸之　栃木県・内田渉一　千葉県・秋山健三　東京都・坂下忠和　神奈川県・渡辺智寛　新潟県・塚本次郎　富山県・浅野達也

③デッドフォックス"人間兵器"

青森県・佐藤修平　宮城県・井上成史　埼玉県・前川正典　東京都・小野拓介　神奈川県・平野耕二　石川県・村上功太　山梨県・清水優子　岐阜県・塩野隼人　三重県・猪瀬知広　京都府・小口たつのり

④モアイくん

青森県・田中圭一　岩手県・野口慎太郎　福島県・浅野光憲　群馬県・内田夏枝　東京都・熊谷康博　新潟県・遠藤勇二　愛知県・田中直人　和歌山県・平井拓郎　岡山県・武田智広　佐賀県・荒川明秀

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

GOODS 話題の2作がLCDに

パック・イン・ビデオより「LCDゲーム」2タイトルが発売された。

超人気マンガ「おぼっちゃまくん」の「おぼっちゃまくん友だちんこゲーム」と世界中で大ヒットした映画のゲーム「ゴーストバスターズ2」。

どちらも話題作のゲーム化なので期待は大。「おぼっちゃまくん」や「ゴーストバスターズ」を見た人も、見てない人も勉強の合間や外で楽しんでみては。

どちらのLCDゲームも3980円（税抜き価格）で現在発売中。発売元：パック・イン・ビデオ



↑御存知ゴーストバスターズ2

→"歩く身代金"おぼっちゃまくんのゲーム

PRESENT サイオブレードグッズ

シグマ商事より4月27日に発売されるメガドライブソフト「サイオブレード」の電卓とポスターをファミコン必勝本読者にプレゼント。電卓4名、ポスターは2名に。希望者はハガキにどちらの商品が欲しいかハッキリ書いて〒102 東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局　ファミコン必勝本「サイオブレードグッズプレゼント係」まで。キミの住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに書いてね。4/20消印有効。





←↑SFチックなアドベンチャーゲーム「サイオブレード」は4月27日にシグマ商事より発売。ポスターと電卓は御覧のとおり

CARD カードゲーム

「ドラゴンクエストⅣ」に登場するモンスター81匹と5種類の呪文を使ったボードゲームがエニックスより発売される。このボードゲームの名前は「ドラゴンクエスト・キングレオ」。みんなが知っている「UNO」タイプのスーパーカードゲームで、逆転また逆転のスリルとスピードあふれるゲーム展開が楽しめる。プレイ可能人数は2人～10人まで。携帯用サイズなのでいつでもどこでもプレイすることができるのだ。さらにゲームにありがちな読む気を無くさせるルール説明書もオールカラーのおもしろマンガでとてもわかりやすくなっている。4月28日発売で、1700円。

BOOK ドラクエの小説

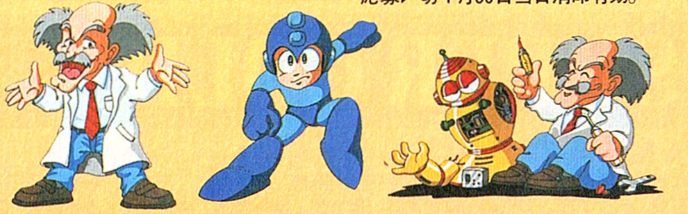
「ドラゴンクエスト」を小説にした、「ドラゴンクエスト精霊ルビス伝説」がエニックス出版局より現在発売されている。これはドラクエシリーズⅠ～Ⅲの根底に流れる"勇者ロト伝説"に登場する女神ルビスの少女期を描いたいわゆる「ドラゴンクエスト」外伝小説。「コバルト文庫シリーズ」や新潮社「MOTHER」でおなじみの久美沙織さんが執筆して、ドラクエ世界の神話や伝説をファンタジックに描いている。上、中、下の3巻で、各巻1000円。



NEWS ボスキャラ募集

今秋発売が決定したカプコンの「ロックマン3」のボスキャラを一般公募する。ボスキャラデザインの採用者は賞品の他に、「ロックマン3」のエンディングで紹介される。

応募方法は官製ハガキにキミのデザインしたロボットのイラストを大きく書き、キャラクター名と武器名を記入して〒540 大阪市中央区大手通1－4－12 ㈱カプコン「ロックマン3ボスキャラ」FH係 まで送ること。ハガキ1枚につき1点の応募となる。（1人何点応募してもよい）応募した人全員にカプコンオリジナルグッズが当たるぞ。応募〆切4月30日当日消印有効。



ALBUM ウィズⅢアルバム

発売され早1ヵ月。実際にプレイして興奮もさめやらぬ貴兄にあの興奮をもう1度、ということで「ウィザードリィⅢ」のアルバム「組曲ウィザードリィⅢ～ダイヤモンドの騎士～」が発売される。作曲家、羽田健太郎氏自らの演奏による全12曲入りのアルバム。全曲オリジナル譜面付き解説書とジャケットステッカーがついて、CD￥2600、CT￥2300（各税込み）。アポロン音楽工業より4月21日発売。



CINEMA 映画

ウルトラQザ・ムービー　星の伝説

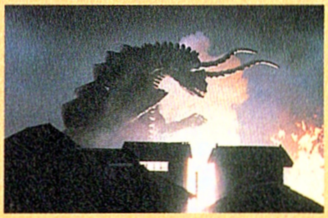
昭和41年、円谷英二のウルトラシリーズ第１弾として「ウルトラQ」が放映された。テレビ映画に初めて特撮を導入し、独創的なＳＦ世界を生み出した日本特撮の先駆けである。それから24年がたった今、円谷英二の息子・円谷粲が劇場用映画として「ウルトラQ」をよみがえらせた。

「ウルトラQ」の最大の魅力は何といっても個性豊かな怪獣たち。カネゴンやバルタン星人、ゼットンなど円谷の生み出す怪獣たちは独特の味をもっている。この「星の伝説」にも古代神獣薙羅という怪獣が登場する。感情によって形を変える巨大な角とサソリのハサミのように二叉にわかれた尻尾が薙羅のチャームポイント。そしてもう１



人太古、宇宙からやってきた異星人のワダツジン。最初は地球人の女性の姿をしているが"遮光器土偶型"→"ミラーメタル・ワダツジン"へと２段階の変身をとげる。

この２体の組み合わせは、(ウルトラQにはウルトラ兄弟は登場しない）昔の円谷の良さを残しつつ、新しい映画をつくろうとする円谷映像の象徴のようでもある。



公開データ

ウルトラQザ・ムービー　星の伝説　松竹配給　４月14日公開　製作：円谷粲　監督：実相寺昭雄　特技監督：大木淳吉　出演：柴俊夫　荻野目慶子　風見しんご　高樹澪　ナレーション：石坂浩二

CINEMA 映画

オールウェイズ

いつもけんかばかりしていながら深く愛しあう２人の男女を、ある日突然死が引き離す。残された女は悲しみにくれ、他界した男は「愛している」と云えなかったことを後悔する。そんな２人に救いはないのか……。スピルバーグは10年の構想期間をついやしてこのテーマに取り組み、大胆な発想で見事に映画化した。

山火事の消火隊であるピート（リチャード・ドレイファス）は恐れを知らない勇敢なパイロットでみんなの英雄だった。しかしピートの恋人、ドリンダ（ホリー・ハンター）は彼の危険をかえりみない行動にいつも腹をたてていた。それはピートを失いたくないという気持ちからだ。ある日、そんなドリ



ンダの心配が現実に…。消火作業中に事故をおこした友人を助けようとしてピートの飛行機は爆発、ピートは帰らぬ人となってしまう。死後ピートは魂の使者ハップ(オードリー・ヘップバーン)から背後霊として若いパイロットを育成することを任される。人には見えない霊としてこの世に戻ったピートは再びドリンダを目にすることになるが…。

映画のテーマとは関係ないが、三角関係を体験したことがある人には身にしみるようなシーンも…。



公開データ

オールウェイズ　ＵＩＰ配給　４月６日公開　監督：スティーブン・スピルバーグ　脚本：ジェリー・ベルソン　出演：リチャード・ドレイファス、ホリー・ハンター、ブラッド・ジョンソン

「テレカ情報局」

日原麻貴(ユーカード)

斉藤由貴、南野陽子などを生んだ"ミス・マガジン"に選ばれてデビューした麻貴。先輩たちとはちょっと違い、活発で独特の世界を持った女の子だ。このカードは彼女のデビュー・プロモーション用に発行されたものだが、テレカではなく、自動販売機などで使える"ユーカード"だ。テレカ、オレカに続く"第３のカード"ユーカードから、有望アイドルのカードが続々と発行されている。



↑〈ユーカード〉

中山忍・近代映画

中山美穂の妹として、アイドル・ファンから期待の高い彼女。テレカの方も、ご覧のプレミアム付きのものをはじめとして、何種類も発行されていて、まさに遅咲きの花を咲かせようとしている。果たして今後、お姉さんの人気にどこまで迫ることができるだろうか？　興味津々だね。



↑〈110-72179〉

田山真美子・あの頃、ラスト・クリスマス

まだ16歳というのに落ち着いていて、お姉さんっぽく見える真美子。所属事務所が、あの小川範子と同じ東京宝映。彼女も本格女優への道をまっしぐらの毎日なのだ。女優としてデビューした彼女も、最近は歌手としてレコードも発売。プロモーションカードだってしっかり発行されて、しかもプレミアム付きなのだ。



↑〈110-81895〉

あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました― スターライツ

●プレミアムTOP5

1	南野陽子・ザテレビジョン	〈ホワイト加刷〉	11万円
2	中森明菜・GORO	〈ホワイト加刷〉	8万円
3	ウインク・BOMB！	〈110-78428〉	4.8万円
4	宮沢りえ・GORO	〈ホワイト加刷〉	4.8万円
5	南野陽子・UP TO BOY	〈ホワイト加刷〉	

●売り上げTOP5

1	工藤静香・THAT'S	〈110-76064～7〉
2	森高千里・ミーハー	〈ホワイト加刷〉
3	浅香唯・沖電気	〈110-82090〉
4	酒井法子	〈オレンジカード〉
5	南野陽子・秋からもそばにいて	〈110-56505〉

売り上げNo.１の工藤静香は、これまで人気アイドルたちのなかでリストの上位に出てこなかったが、最も大きな原因は、カードの種類が少ないことだった。たまに彼女のカードが市場に顔を出しても、海賊版だったりして、マニアのひんしゅくを買っていたりしたものだ。だが、今年に入って、静香の本物のカードが見られるようになってきた。これまでなかなかＯＫを出さなかった彼女の所属事務所が、テレカの発行に理解を示したためとも考えられる。これからの静香の巻き返しが期待されるところだ。

それ以外の上位カードは、いつものメンバーが並んでいて、相変わらず強い。

〒194 東京都町田市成瀬ケ丘２－31－13　ＴＥＬ0427－99－0748

河田純子・ステキにわ・が・ま・ま

「ＡＩＷＡ・シュトラッサー」をはじめとするＣＭで、美少女ファンの熱い視線を浴びていた河田純子。ついこのあいだ歌手デビューしたかと思ったら、いつの間にか４枚のシングル・レコードとプロモーション・テレカを発表していたのは、驚きだった。彼女のテレカはまだ種類が多くないから、集めるならば今のうちだ。



↑〈ホワイト加刷〉

TV テレビ INFORMATION

4月の第2週からはいよいよ各局の新番組がスタート。今回は連続ドラマからバラエティまで、期待度の高い新番組をピックアップして紹介しよう。

今度はコメディ版「トップスチュワーデス物語」

4／17(火)～　毎週(火)　ＴＢＳ系PM８：00～８：54　山田邦子、井森美幸、田中美奈子たち人気女性タレント３人がドラマで初共演する「トップスチュワーデス物語」。このドラマを制作しているのは６年前のヒット作「スチュワーデス物語」の大映テレビ。スタッフもほとんど同じくしてふたたびスチュワーデスを描くドラマに挑戦する。前作が堀ちえみ主演のシリアスで体育会ノリだったのに対して、新作は明るいコメディタッチのドラマになるとか。山田はＪＡＬのアシスタントパーサーを、井森はその妹でスチュワーデス、田中は落ちこぼれのスチュワーデスをそれぞれ演じる。毎回30名以上の女優が出演しにぎやかなドラマになりそうだ。



人間が一番面白い！「ザ・ウォッチング」

4／11(土)～　毎週(土)　フジテレビ系PM８：00～８：54　人気のバラエティ番組「いたずらウォッチング」や「わてら陽気なオバタリアン」、「全日本小心者大賞」を合体させて、新しい笑いの分野を作ろうという番組。人間がふとした時に見せる行動を切りとって、その行動パターンを分析。たとえば、「もしも買物客がつり銭をまちがえられたら」といったテーマで、相手の反応をウォッチングする。さらに、オバタリアン、オジタリアンなど、世間を震撼させている現象をクローズアップ。そうならないために自分をチェックし、その克服法をさぐっていく。他人ごとだと思って笑ってばかりはいられない人間観察バラエティ番組だ。



↑写真は司会の井森美幸

田原俊彦と時任三郎が初共演「日本一のカッ飛び男」

4／9(月)～　毎週(月)　フジテレビ系PM９：00～９：54　同じ新聞記者であり、異母兄弟でもある倉田健人（田原俊彦）と倉田真人（時任三郎）。事件の真相をめぐってぶつかり合う、ふたりの熱血アクション・ドラマ。



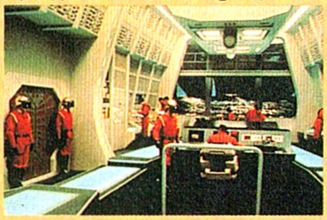
あぶ刑事シリーズの新作に舘ひろしがカムバック「刑事貴族」

4／13(金)～　毎週(金)　日本テレビ系PM８：00～８：54　息もつかせぬストーリー展開、車や拳銃などディティールへのこだわり、そして緊迫感の中の洒落た会話。舘ひろし主演のハードボイルドアクション（13日は夜７時から）



「外国テレビ映画シリーズ」が２年ぶりに復活！

4／15(日)～　毎週(日)　日本テレビ系PM10：30～11：25「チャーリーズ・エンジェル」や「新・白バイ野郎ジョン＆パンチ」など、数々のヒットを生んだ同シリーズが２年ぶりに復活。その第１弾は「Ｖ・ビジター」だ。



名作童話をふたたびアニメ化「楽しいムーミン一家」

4／12(木)～　毎週(木)　テレビ東京系PM７：30～７：54　昭和44年の名作アニメ「ムーミン」がリメイクされる。ムーミン谷の不思議な住人たちのファンタジックな物語。放送１回目は夜７時から１時間の特番でおひろめ。



そのほかのおすすめ番組（4/6～4/19）

4/7(土)ゴールデン洋画劇場「バック・トゥ・ザ・フューチャー」フジテレビ系　PM9：03～11：24	●両親の青春時代へとタイムスリップした少年の物語。スピルバーグが制作総指揮をとったＳＦコメディのパートⅠ。
4/8(日)～「ウッチャンナンチャンのコンビニエンス物語」毎週(日)テレビ東京系　PM9：00～9：54	●ウッチャンナンチャン扮するコンビニエンスストアの店員と様々なお客たちとの交流を描いた青春ドラマ。
4/15(日)～「ザ・刑事」毎週(日)テレビ朝日系　PM8：00～8：54	●水谷豊、片岡鶴太郎、小林克也、丹波哲郎と個性豊かなキャストでおくる本格刑事ドラマ。
4/16(月)～「所さんのまっかなテレビ」毎週(月)　日本テレビ系PM8：00～8：54	●所ジョージの奇抜な企画でつくるバラエティ番組。「元気が出るテレビ」の所ジョージ版といったところ。
4/19(木)～「世にも奇妙な物語」毎週(木)フジテレビ系　PM8：00～8：54	●平凡な生活に起こりうる、ちょっと変わった出来事を描いたドラマ。１話完結の"奇妙な物語"が毎回３本登場。

〈ファミっ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

4/12　最新ソフト情報は「じゃじゃ丸撃魔伝」（ジャレコ）、「クォース」（コナミ）、ほか。攻略塾は「忍者龍剣伝Ⅱ」（テクモ）。４月からスタートしたゲームボーイのコーナーでは「スペースインベーダー」（タイトー）を紹介。

4/19　最新ソフト情報は「飛龍の拳Ⅲ」（カルチャーブレーン）ほか。攻略塾は「ウルトラマン倶楽部２」（バンダイ）。ゲームボーイは「デッドヒートスクランブル」（コピアシステム）ほかを紹介。

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時～6時25分

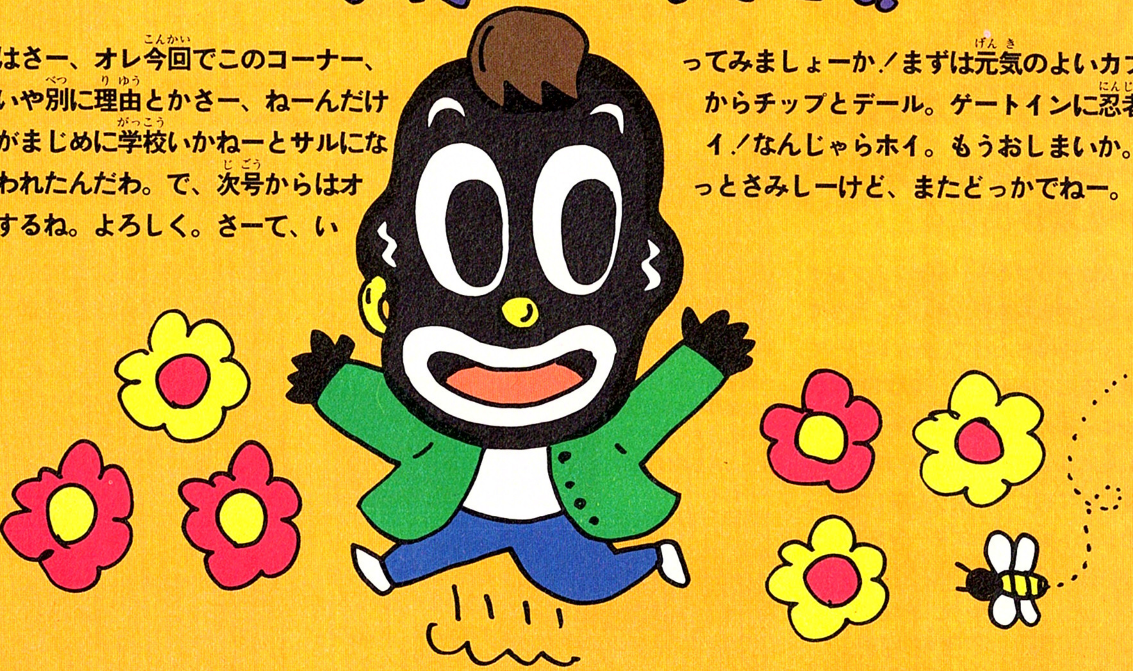
4/10　先取りコーナーは「イメージファイト」（アイレム）、新作は４／20にアスク講談社から発売される「ネクロスの要塞」。情報コーナーは「サイドアームスペシャル」から"４面ボス安全地帯"。そして４月から新たにつくられたベスト５のコーナーでは視聴者から寄せられたハガキで人気ソフトのベスト５を決定する。みんなもバンバン、ハガキを送ってくれ。

（4/12の予定は現在調整中）

NEW SOFT STREET

お花がいっぱい!!

イエーイ！じつはさー、オレ今回でこのコーナー、おりちゃうの。いや別に理由とかさー、ねーんだけど、とーちゃんがまじめに学校いかねーとサルになっちゃうぞといわれたんだわ。で、次号からはオレの友達に交替するね。よろしく。さーて、いってみましょーか！まずは元気のよいカプコンからチップとデール。ゲートインに忍者らホイ！なんじゃらホイ。もうおしまいか。ちょっとさみしーけど、またどっかでねー。バイ。





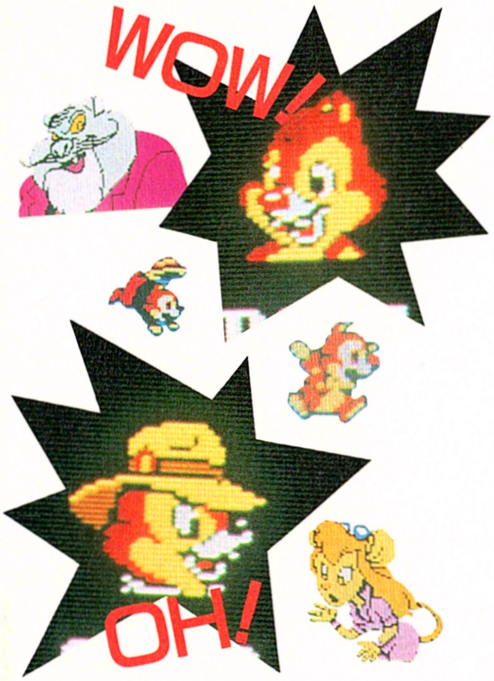
／カプコン／6月中旬発売予定／￥5800(税抜き)

CHP'NDALE RESCUE RAGERS

チップとデールの大作戦



NEW SOFT STREET



今度のカプコンの新作は、「わんぱくダック」に続いて、ディズニーアニメのゲーム化だ。

シマリスのチップとデールが画面狭しと動き回る、この「チップとデールの大作戦」。ゆかいな仲間と敵キャラたちが次々と出てくる、コミカルアクションゲームだ。中は読んでからのお楽しみだよ！

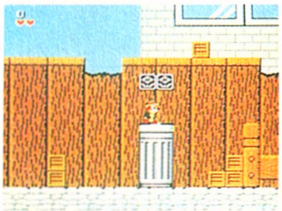
街を平和に行け行けワンパクレスキュー隊！

勇気リンリン！僕らはレスキューレンジャーズ!!

シマリスのチップとデール、ネズミのモンタリーとガジェット、そしてイエバエのジッパーたち５人？は、実は街の平和を守るレスキューレンジャーズなのだ。今日も、迷子になった子猫を探す為に街に出たレスキューレンジャーズ。しかしそれは、ガジェットを連れ去るためのファットキャット一味によるワナだったのだ！ガジェット救出に、走れチップ！がんばれデール！



←レスキューレンジャーズ出動！しかし、そのスキにガジェットが…急いでファットキャットを追いかけろ

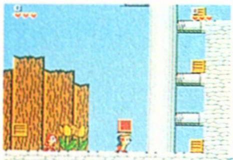


→基本は横スクロールアクションだが、時には上に登って行ったりする所もあるよ。ライフは3つまでね

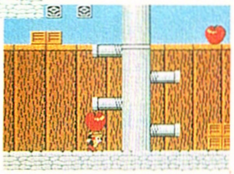
ええっ！ガジェットが捕らわれた!?助けに行こうチップとデール！

ファットキャットを倒してガジェットを助け出せ！

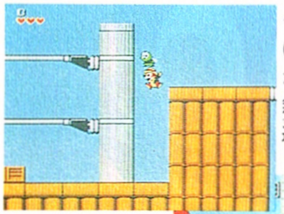
このゲームはチップとデールを２人プレイで操作することが出来るぞ。そして、落ちている箱やナットを持ち上げて、敵に向かって投げて攻撃することが可能だ。進んで行くと花のパネルと、星のパネルが出て来るのだが花は100個、星は20個集めると1UPするので、１つ残らず集めて行こう。面クリをしてから、ステージセレクト面で次のステージを選ぼう。



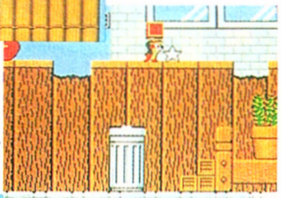
←そこらへんにある箱を投げて、敵を攻撃。２人で力を合わせれば、スーパーシュートっていうすごいことが出来るよ



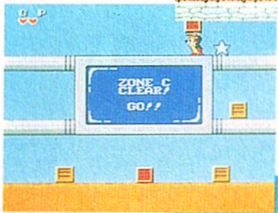
→リンゴまで持ち上げることが出来ちゃう。でも、ジャンプ力は下がっちゃうんだ。投げれば、敵を１連吹き飛ばせるんだよ



←チップの上にいるのは、仲間のジッパー君だ。彼のいるあいだは、無敵なので、ズンズン進んでしまおうね



→箱を持ち上げたら、中に星のパネルが入っていた。すぐ取ろう。左上にあるのは花のパネルだよ



←ステージクリアをすると、５秒間、アイテム取りほうだいのボーナスがある。２人プレイだと白熱しちゃう



→そのあとは、セレクト面で次に行く所を決めるんだ。Ａの方がいいのかな？でもＢの方が簡単かも…

ゆかいな敵さん今日は

このゲームには、個性豊かな敵キャラがたくさん出で来るんだ。ここに挙げたのは、まだほんの１部だけど紹介しちゃおう。



↓ボンバーイーグル。その名の通り爆弾を落とすぞ



↑ロボット犬。ズカズカと歩いて来る。サッと箱を投げて倒せ



↑ロボットマウス。動きがすばしっこく、攻撃しづらいやつ



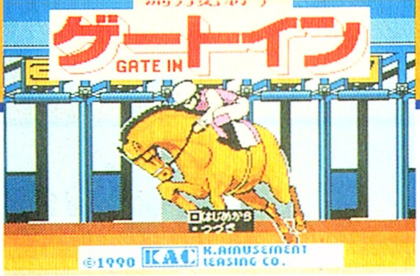
↓クラッカーマウス。いきなりパン！と鳴らして帰る



↑ジャンボイモムシ。モソモソ動いて、道をふさぐやなやつ



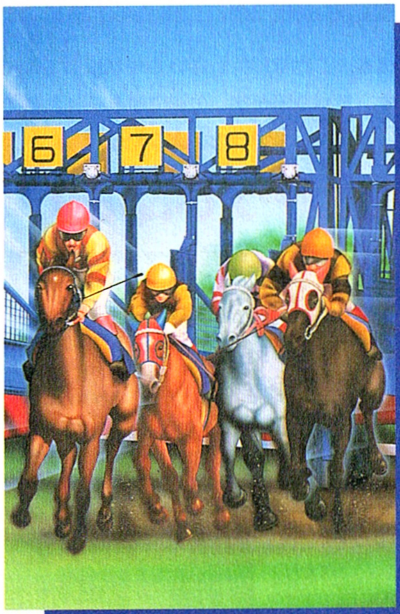
↑ニンジャムササビ。ナナメに飛んで来るので倒しづらいぞ



／ケイアミューズメントリース／5月下旬発売／¥9800(税抜き)



GATE IN
ゲートイン



競馬が今、おもしろい。春のクラシックシーズンだし、世の中なんとなく浮かれているし。そんなわけで近頃ブーム到来の競馬シミュレーションソフト「ゲートイン」である。

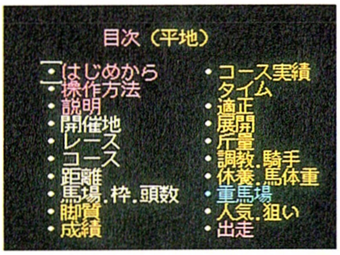
馬が好き！血統のスポーツだ！となんだかんだとファンは言うけど、やっぱり競馬は当たってナンボの世界。さあ予想をしよう。

本格競馬予想シミュレーションゲーム◎○▲

ゴリゴリのデータ競馬愛好者に贈る良き友が登場する

「ゲートイン」は純粋な競馬予想シミュレーションソフト。プレイして遊ぶとか、見て楽しむとかの要素は一切なし。(と言い切ってしまおう）そんなんじゃなくて、実際のレースのデータをコントローラを使って入力し、結果を予想しちゃいたい！という人向けに開発されたソフトである。

天候・脚質・戦績などなど、競馬には予想の参考とすべき情報が多すぎる。そんな時、この「ゲートイン」は総合的に判断、ズバリ買い目をプレイヤーに伝えてくれる。ま、我が家に予想屋さんが来たみたいなものだ。

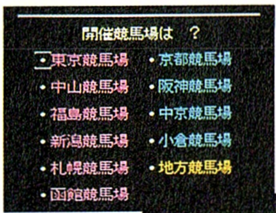


←個別のデータにまどわされずに、総合的な判断が必要なのはギャンブルの常道。人を信じるか、コンピュータを信じるか…

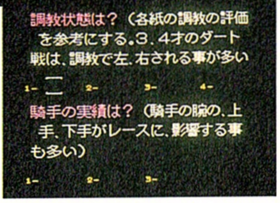
自分流の賭け方が見つからないのならコンピュータに学ぶべし

好きな競馬のためなら、全然めんどうくさくないんだい.!!

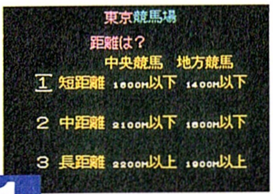
一部省略をしているが、データ入力から結果が出るまでの流れをダイジェストで紹介したのが右の写真だ。ひとつひとつの質問に答える形式で入力していく。入力するとき思わず冷静に各馬を分析してしまうので、それだけでもプラスになりそうだ。そして結果へ。決まったらドーンと行け。ちびちびはダメよ。



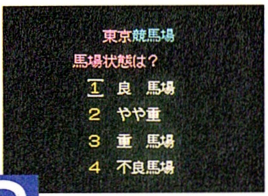
←入力するデータは競馬場のように、決まっていることをそのまま入れればよい客観的なデータと…



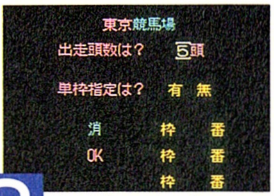
→調教状態のように、ある程度、自分の主観や他人の意見をまとめて入力しなくてはいけないデータにわかれる



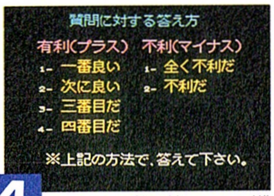
1 前半では各馬共通の条件を入力していく。こうやって



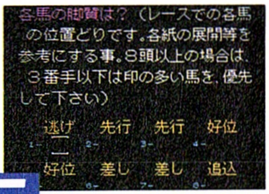
2 例えば馬場状態。「良」と「重」両方予想するのも手だ



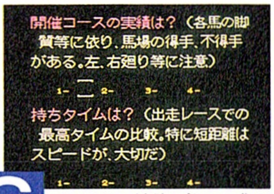
3 単枠指定について聞いてくるなかなかの、なかなかである



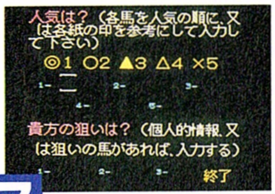
4 そう。この答え方、つまり考え方が大事なんですよ



5 展開、ペースを決める脚質は最重要項目。慎重に



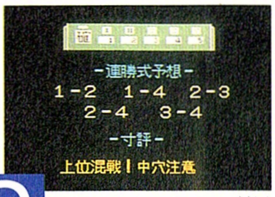
6 このへんは新聞の小さい字を読めばすぐわかるよね



7 いちおう人気もチェック。配当にも関係するしね



8 どんな馬場でも一画面にまとまっている。これは便利!?



9 ジャーン、買い目です。連勝複式の4点買いが基本



／アスキー／'90年8月発売予定／¥7800(税抜き)

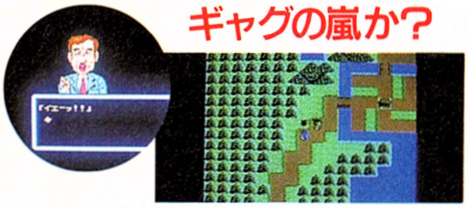
NINJA-LA-HOI

忍者らホイ



NEW SOFT STREET

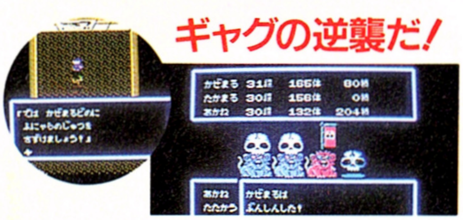
ギャグの嵐か?



嵐のギャグか?



ギャグの逆襲だ!



どうもお待たせいたしました。コミカルRPGの真打ちの登場です。さくまあきら、土居孝幸、関口和之のゴールデントリオがそれぞれシナリオ、キャラクターデザイン、音楽を担当。これで期待しない方が無理ってもんです。日本全国が笑いの渦に巻き込まれるのも、そう遠い日ではないようです。

さあ、みんなで笑おう。福がやってくるよ!

忍びの国を荒らすドクロ将軍を倒すため、少年忍者かぜまるは巻物を集める旅に出る

平和だった忍びの国は、ドクロ将軍率いる悪の軍団に荒らされてしまう。それどころか、忍びの国を作り上げた偉大なる忍者ラホイも、ドクロ将軍によって石にされてしまった。

ラホイの弟子「とざわうんこくさい」の元で修業をしていた少年忍者かぜ丸は、ドクロ将軍を倒すことを決意して、最強の忍術が記された巻物を探しに旅に出るのだ。



←かぜまるの故郷「かぜの里」全景。ゲームはここからスタートする。さてと、まずは何から手を付けようか。RPGなんだから、色々な人と話すのが基本かな?



→おおっと! フィールドを歩いていたら、さっそくモンスターが現れやがった。戦闘だ。こいつらの名前はうわてなげドクロとがぶりよりドクロ。重量級のやつらだ!

どこを切ってもギャグの顔。金太郎飴ギャグのRPGだ

舞台設定が変だって?時代考証もおかしいって?深く考えないで遊ぼうよ。楽しければいいんだから

「忍者らホイ」のポイントはなんといってもギャグ。ダジャレの村やうんちの村、ゆうれいの町など、楽しめそうな予感がする地名がたっぷりだ。ゲーム中に登場する兵器や乗り物の中にも潜水艦やらバズーカ砲やら、時代考証を完全に無視したものが次々に登場してプレイヤーを楽しませてくれる。

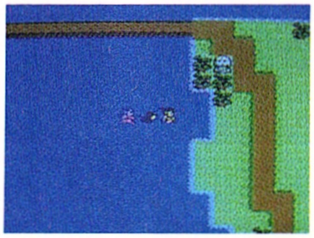
このようにギャグばかりが目立つが、システム的にも光るものもある。忍術の中には、使用すればするほどパワーアップするものがあるのだ。しかもパワーアップしても技(MP)消費量は変わらないという親切設定。術を育てるという楽しみも準備されている。



←ゲーム中断の際にお世話になる「ふっかつじぞう」。ここでセーブする



←行く先々にある忍者の里には師範代忍者がいて、色々な忍術を教えてくれる。ちなみに、ここでは「とびきりのじゅつ」を教わるところ



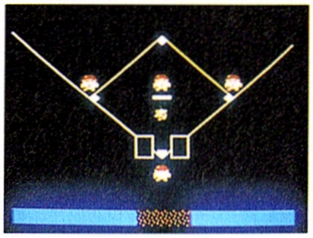
←さっそく「とびきりのじゅつ」を使ってみよう。おお、こりゃ楽チンだ。行ったことのある村までひとっ飛び!



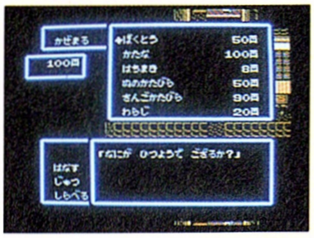
←荷物を預かってくれ、どの村でも引き取ることができる便利なチェーン店「忍び運送」。いらなくなったアイテムはどんどん預けちゃおう!



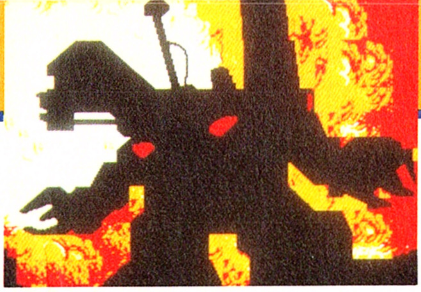
→与えられた試練をこなし、無事「とびきりのじゅつ」を教えてもらえた。これで冒険が楽になるぜ。師範代のじいちゃん、ありがとね!



→へ? これがRPGの画面なの? ここは屋根付き球場のある「ほしのまち」。ここではイベントが待っている



→「忍び道具屋」で武器を買ってるところ。ほかにも「忍び武器屋」や、アイテムを買い取ってくれる「質屋」とかがある。うん、便利だ



／バリエ／4月下旬発売予定／￥6500（予価／税抜き）

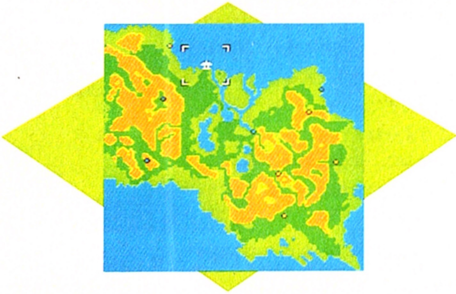
GUNHED

ガンヘッド



NEW SOFT STREET

昨年夏に公開された、ＳＦ特撮映画「ガンヘッド」。先にＰＣエンジンでも発売されたけど、あれは映画とちがって、ぶっ飛びのシューティングゲームだった。そして、ファミコンの方も、これまたぶっ飛びのシミュレーションゲームで登場なのだ。映画のシーンをもう１度再現出来るぞ。



謎の島8JOにガンヘッド全機上陸セヨ!!

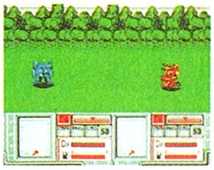
ストーリーは、映画から、20年後の世界だ

このゲームは１～４人までのプレイが可能で、８Ｊ０という島が舞台だ。ゲームの最終目的は、マザータワー内にある超エネルギー〝テキスメキシウム〟を手に入れることなのだ。



↑基本操作はこの４つだ。サブ画面でメインチェックだ

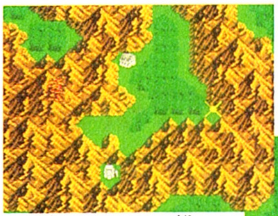
↓戦闘画面だ。青軍と赤軍に分かれて戦闘開始！



全機突入！マザータワーを攻撃セヨ！超エネルギーとは一体？

ガンヘッドVSガンヘッド!! 史上最強のバトルだ！

まずプレイヤーは、４種類、15機のロボットを与えられる。まず初めに島に上陸させられるのは、Ａ・Ｈ３機、Ｓ・Ｈ１機、Ｃ・Ｈ１機、の計５機だ。島には、いたる所にアイテムやパーツが転がっていて、移動するごとに何かしら入手することが出来る。中でも、ロボットのパーツは、両腕両脚、胴、頭を集めると、１体完成し、自分のロボットに出来るのでコマメに探してみよう。４種のロボットを使い分けて、いち早くマザータワーへ突入しよう。



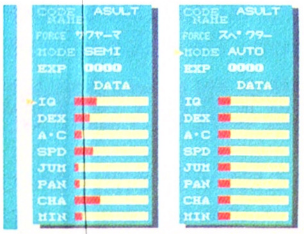
←見づらいかもしれないが、上の建物がダメージ回復、下の建物がエネルギー回復をする所だ。上手に使おうぜ



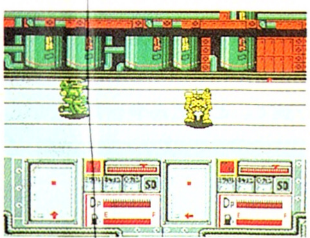
→移動するとかならず何かしら見つける。もらっちゃおう



←４人プレイの画面。色ちがいのガンヘッドがうじゃうじゃいる、マザータワー争奪戦。赤と青と緑と黄色に分かれている



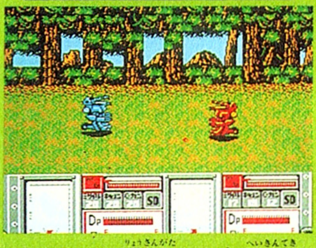
←敵と戦う前には、パラメーター画面で、セッティングだ



←マザータワー内での戦い。Ａ・Ｈ対Ａ・Ｈ勝つのはどっち？

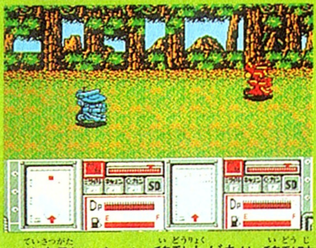
ガンヘッドバリエーション

アサルトヘッド



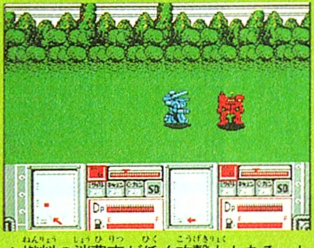
↑ガンヘッドの量産型タイプ。平均的な能力を持っている一番使うタイプ

サーチヘッド



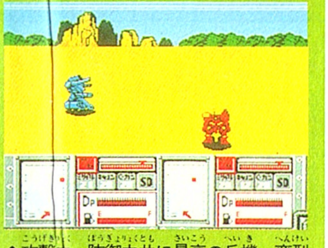
↑偵察型ロボット、移動力があり、移動時以外は姿を隠している。但し、防御力無し

コマンドヘッド



↑燃料の消費率が低く攻撃力もある。しかし、１ターンに移動できる距離は短い

ガンヘッド



↑攻撃力、防御力共に最高の兵機。変型も可能だが、やはり移動力に欠ける



JAJAMARU-GEKIMADEN

じゃじゃ丸撃魔伝〜幻の金魔城〜



NEW SOFT STREET

ジャレコのじゃじゃ丸くんシリーズ第3弾は、前回のＲＰＧにアクションが加わった、アクションＲＰＧで登場だ。といっても、ギリギリジャンプや、崖から飛び降りたりとか激しいものじゃないから安心してね。それと今回は、なんと全9つの霊術っていうのが使えるんだ。このゲームで、思いっきりジャパニーズアクションを楽しもうね。



←寝ちゃったお侍さん。話しかけると、念を押すように言われてしまった。こうなるともうあともどりは出来ない。「おうっまかしといてちょーんときたもんだっぴょ」

光の忍者じゃじゃ丸！カッコよく登場！

鍵を握る仁仏の曼陀羅！これがあれば安心安心！？

ある日、傷ついた侍が、人里離れた忍びの村に辿り着いた。侍は、息も絶え絶えに城主から預かった『仁仏の曼陀羅』を長老に手渡した。長老はそれを少年忍者のじゃじゃ丸に渡し、9つの霊術を集め、大妖僧を倒すようにいったのだった…。ていう所からゲームは始まるのだ。忍びの村を出ると、ＭＡＰ画面に切り替わる。行きたい所をセレクトだ。



←忍びの村にたどり着いたお侍さん。死にそうな声で、大妖僧の存在を知らせ、長老に「仁仏の曼陀羅」を渡す

→その大妖僧に、さらわれてしまった殿様とさくら姫。ああ今いずこってか

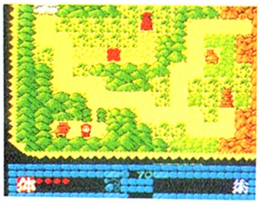




←カッコイイ長老に命を受け少年忍者じゃじゃ丸は大妖僧と大魔獣討伐の旅に出ることになる。レッツラゴーゴー！



→外にいる忍者にも言われてしまった。「そんなこと言わずに、いっしょに行こうよーねえってばあ」ちなみに、体力は最初4だ。気ワつけないと、すぐ死ぬぞ



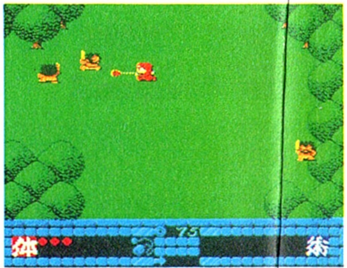
←で、外に出ると、こういう風にＭＡＰ画面になるんだ。まずは東北の方にある村に行ってみよう。ほかにお城や塔なんかも見えるね。一体何があるんだろ

大妖僧を倒して世界を平和にしちゃうのだっ!!でも、もうちょっと強くなってからね

次々と襲いかかる敵！俺のナックルパンチをお見舞いするぞ

ＭＡＰ画面になって、東北の村にある村に行こうとすると、さっそく敵が待伏せていた。忍びの分銅で、どんどんやっつけていこう。

一定数の敵を成仏させると、体力が少しずつ回復していくぞ。時々、お金を隠し持っているやつもいるので、のこらずやっつけちゃおうね。各所にいるボスを倒すと霊術が手に入るぞ！霊術には、仏(防御)と仁王(攻撃)の2種類があるので、うまく使いわけていこう。



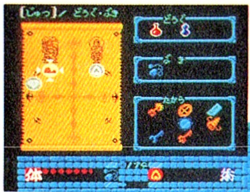
←突然！敵に出会った。忍びの分銅でどんどんやっつけろ！



→村に到着。人々は魔物におびえている。なんとかせねばね



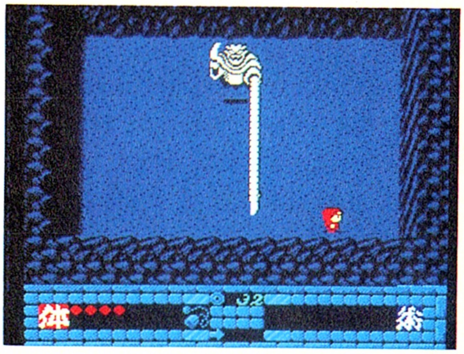
←どこの村にも必ずある万屋。薬は体力回復、霊薬は霊術回復、油瓶は明かり、手裏剣は飛び道具、仏の盾は…ヒミツね！



←これは、サブ画面、左にあるのが仁仏の曼陀羅だ。3つの霊術が手に入っているね、うまく使おうぜ



→お城に行ってみると占い師が隠れていた。彼から、北の洞窟に入るための無心のカギをもらったぞ



↑北の洞窟にいたのは守護妖魔だった。手をのばすなよ！



↑倒すとお礼に宝物をもらった。さあ次はどこへ行こうか



JUOHKI

獣王記

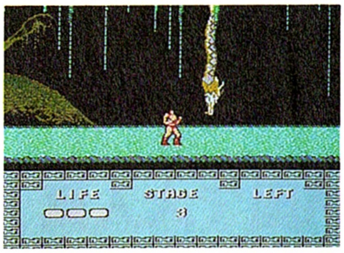


メガドライブ、PCエンジンにもうすでに移植されたこのゲーム、ついにファミコンにも移植されることになった。主人公は、いろんな獣に変身出来る獣人。そして今回は新しく3つの獣人が追加されたのだ。つまり、もとからあった4ステージ+3ステージで計8ステージになったんだね。ちょっとオトクなファミコン版の獣王記とくと見てちょーだい。

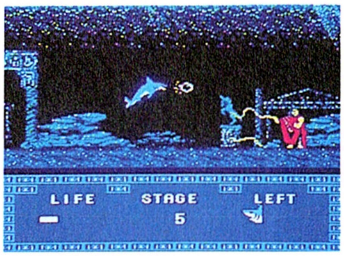
あの名作がついにファミコンになるぞーっ！

戦え！8人の獣人！女神アテナを助け出せっGO！

スタートすると、まず主人公は人間の姿で現れる。キックとパンチで襲って来るゾンビやラスケルトウルフ（2つ頭のやつね）を倒して行こう。進んで行くと、突然、白いラスケルトウルフが出て来るのだが、こいつは、獣人になるためのスピリットボールというのを持っているので速攻で倒す。ボール3つで獣戦士に変身だ。獣戦士になると、スーパーな攻撃が出来てしまうぞ。こうなるとほとんど無敵、ズバズバザコキャラをなぎ倒せちゃうんだぜ。もう快感！



←まず始めは人間だ。スピリットボールを取るごとにマッチョボディー、マキシマムボディーとムキムキに変わっていくのだ

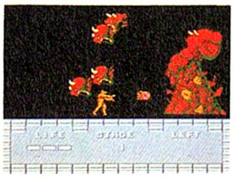


←で獣人に変身。敵は魔王ハデス獣人にならないとボスは戦ってくれないのだ。よーしここはひとつ強くなってやろうか！

すっごいボスキャラ！ひっでえ攻撃！

最後にいるのはやっぱりボスボスボス殴ってやっつけよう

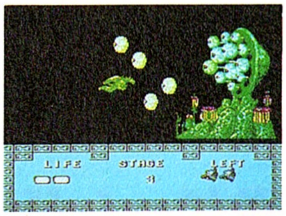
獣王記のもう1つの見せ場はデカいボスとのサシの対決だ。今回は8体ものボスキャラが次から次へと出く来るぞ。オリジナルボスに加えて、新しく出て来たボスは、ちょっとクセのあるやつらばかりだぞ。



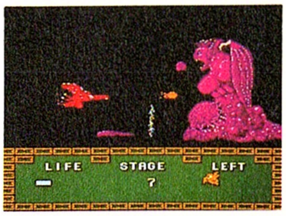
←最初のボスは、ハガーくん。自分の頭をポイポイポイと投げて来るぞ。飛んで来た頭はダメージが大きいので上手によけて攻撃だ



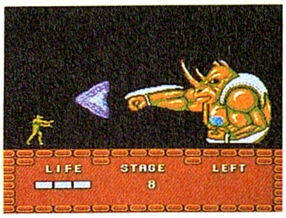
←2番手はキングオーガくん。光りの玉をポーンと投げる。下半身は土に埋まっていて動けないのがかわいそうだと思う



←3番オクトアイズくん。思わず串に刺してあげたくなっちゃうほど目玉がボコボコ飛んで来る。そーいえば花見行きたいなあ



←いきなり飛んで7番目のグレートデーモンくん某ゲームの青いのとは関係ないのである。うん



←ラスト、バンベーダーさん。とても重くて体が埋ってしまったんですって。おかわいそうにねえ。でもすんごく強いのよねえ

世界の獣人さんこんにちは



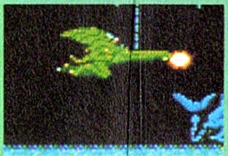
WOLF

←狼男・いつも舌を出している。好きな物はゾンビの肉つき骨だ



LION

←獅子男・よくターザンとまちがわれる。でもターザンより強いぞ



DRAGON

←竜男・けっしてデビルマンではない。時々洞窟の中で見られるぞ



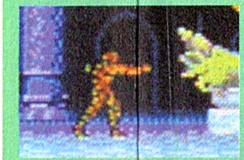
BEAR

←熊男・息が臭く、その息を吸った者はしびれてしまうという…



SHARK

←鮫男・本当の鮫のようだが、フカヒレスープには出来ないぞ



TIGER

←虎男・タイガーマスクの親戚(嘘)回転するとバターになる(大嘘)



PHOENIX

←不死鳥男・でも死ぬ。すぐ頭に来る短気なやつで、怒ると燃える



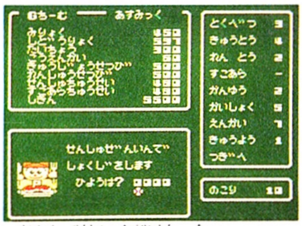
G・WOLF

←狼金男・狼男の強力になったやつ。でも、頭の中は同じだ

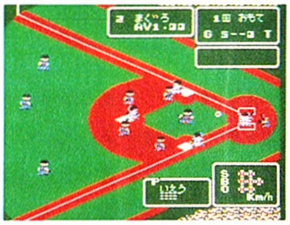
日本一の名監督

■アスミック　■8月発売予定
■価格未定　■カセット

僕がプロ野球のオーナーになっちゃった!?


↑会食で選手の忠誠心が上がるのだ


↑スタメン画面でチェックしてる所


↑試合では監督気分でプレイだぜ

アスミックが、今年の8月に野球シミュレーションを出すことになったぞ。「日本一の名監督」というすごいタイトルで登場だ。

ストーリーは、日本一の金持ちコンツェルンの総帥がプロ野球球団を買収し、総帥自らオーナー兼監督として経営および采配に乗り出した。彼が目指すのは「日本一の名監督」！ 晴れて優勝旗を手にすることができるか、それとも無一文となってプロ野球界を去るのか。

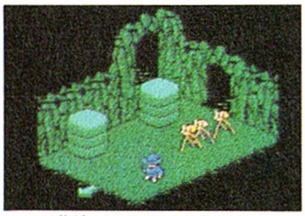
君は、プロ野球のオーナー兼監督となって、球団経営と試合采配を行い、ペナントレース優勝を目指すんだ。球団経営の主な仕事は、管理、投資、情報収集、資金稼ぎだ。20種のコマンドによって、8種類の指標の値をあげ、チームを育てていこう。チームデータは、'90年開幕時のものを入れているんだって。

ソルスティス

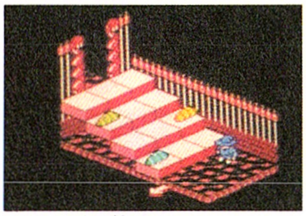
■エピックソニー　■発売日未定
■価格未定　■カセット

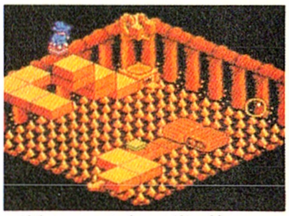
あっちの国で大人気！ ついに日本上陸！




↑3D画面でゲームは進行する


↑キレイなグラフィックとBGM


↑この部屋は少しせまそうだなあ


↑罠だらけの部屋でも必ず道はある

エピックソニーはアメリカのNESで大人気を博したアクションゲーム、「ソルスティス」を移植、発売することになった。

この、「ソルスティス」を作ったのは、なんと19才〜39才の若手のプログラマーたち。斜めから見た画面で、インパクトは十分あるゲームだ。ゲームの目的は、悪魔モルビスにさらわれたエレノア姫を助け出すこと。それには「デムノスの杖」が必要なのだが、ひどいことに6つの部分に分解されて全部で250以上の小部屋で構成されている大迷宮キャッスルロックに隠されてしまっているのだ。君は各部屋にしかけられている罠をクリアし、分解された杖を見つけ出して悪魔モルビスを倒すのだ！

このゲーム、夏の注目ソフトになりそうな予感だね。

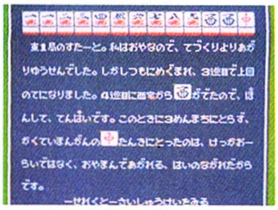
田村光昭の麻雀ゼミナール

■ポニーキャニオン　■発売日未定
■¥5800(税抜き)　■カセット

すごい麻雀ゲームが出ちゃうんだぞー！



↑この人が田村氏です


↑コメントも聞けます


↑うひーこいつはすんごい

ポニーキャニオンでは、プロ雀士の田村光昭氏を起用した麻雀ゲームを出すことになった。その名も「田村光昭の麻雀ゼミナール」だ。ゲームモードは5つあって、1つ目は田村氏の打ち方拝見。田村氏が過去に打った半荘4つがあって、途中で君が試しに打つこともできるんだ。2つ目は田村氏と対局。これは名前の通り、田村氏と半荘を対局だ。当たり前だけど田村氏は並の強さじゃないからね。3つ目は、問題10問。画面上に出された配パイから捨牌を選んで、選んだ牌によって0〜10点の得点が出るんだ。100点満点で、80点以上取ると新しい問題が現れるぞ。4つ目は、他流試合。レベル1〜レベル5までの強さを選んでプレイ。そして5つ目は、日本一になるための王座戦だ。地区予選から全国決勝までがんばってプレイだ。麻雀ファンはかなり力が入りそうだね。

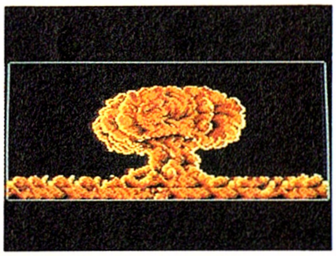
ラフ

■サン電子　■8月中旬発売予定
■¥5500（予価/税抜き）■カセット

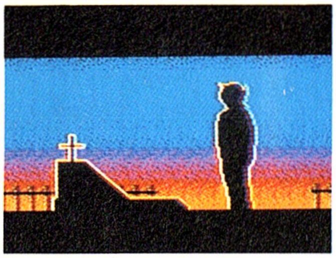
期待のアクションゲーム登場だべやーっ!!

「メタファイト」「バットマン」など、質の高いアクションゲームを作るサン電子から、またまたものすごいアクションゲームが出るぞ。「ラフ」というなんだか奥の深そうな題名で登場だ。

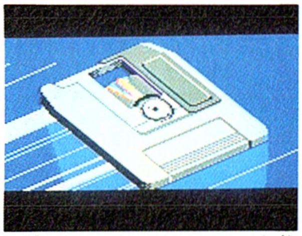
写真を見てもらうとわかるが、かなり美しいグラフィックのビジュアルシーンが用意されている。これで、ストーリー性を前に出したアクションゲームだということが分かるね。



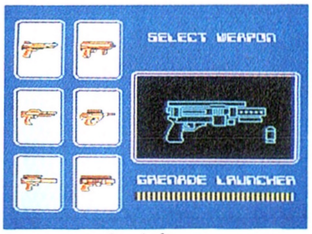
←巨大暴発！キノコ雲の下には大都市が広がっていたのだが…みんなは？犬は？（笑）



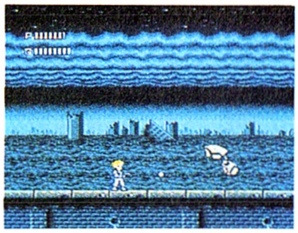
←愛する人を無くし、少年はある決心をするのであった。なーんて勝手に話を作る



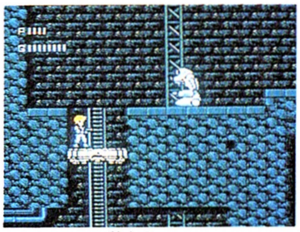
↑謎のディスク。このディスクが一体ストーリーにどう係わってくるのであろうか!?



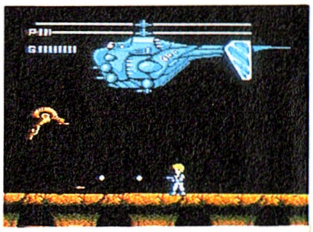
↑アイテムは計6種類。マシンガン、ホーミングミサイル、レーザー、グレネードランチャーとある



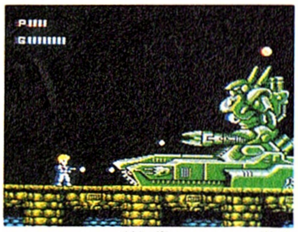
↑ステージ1廃墟都市。奥行きのある美しいグラフィックが目をひく。敵はメカニカルなやつだぞ



↑ステージ3敵基地だ。エレベーターで入り組んだ基地内を突破せよ！敵はナカナカ強くなって来てるぞ



↑ステージ1のボス、ヘリコプター＆ノミ型ロボット頭上のヘリのウイークポイントを見つけ出せ！



↑ステージ2の戦車型ロボット。胴体の青いコアを撃て！巨大なアームには気おつけないとイタイぞ

ステージは全5ステージで、廃墟都市、地下通路、敵基地など、場面設定は豊富なのだ。

武器は、最初はハンドガンとショットガンしかないが、ゲーム中に出て来る武器アイテムを取ると増えて行って、計6種類の武器を持てるんだ。でも、エネルギーメーターがないと使うことが出来ないので注意してね。そして、使う武器によってもエネルギーの消耗度はちがうのでこれも気おつけよう。

プレイヤーは人数制だがライフメーターがあり、0になってしまうと1人ミスだ。体力回復にはライフカプセルを取ると回復出来るぞ、ライフカプセルは敵が隠し持っているのでどんどん倒して回収しよう。ナカナカ骨のありそうなゲームで人気が出そうだね。

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

超人気!!「おぼっちゃまくん」は出るか？

ウィズⅢはあかん、メガテンⅡ苦戦、マダラ不安……やはりＦＦⅢでＲＰＧ商戦春の陣は決まるのであろーか!?

ハイ、あいかわらずホラふきマイクの相棒を泣く泣くつとめているジョイです。さて、今回は何の話題からスタートするのでしょうか!?

ドラクエⅣも発売頭初の勢いが持続せず、売れ行きがのび悩んでいるという噂も聞く……はたしてＲＰＧ時代にもかげりのきざしが……!?

…………さて、今回は何の話題からスタートするのでしょうかっ!!

え〜いじゃかあしいっ！　わたしは広くゲーム業界全体を見渡し、その将来に想いをめぐらせておるというのに、下世話な新製品情報などイチイチ……。

だってそれが仕事だもん。で、今回の話題はっ!!

Ｋ社かＢ社が、「おぼっちゃまくん」をファミコン化するらしい!!　んだんだんだんだあっ!!

おっ、いきなり来ました。そう、おぼっちゃまくん、いかにもありそう……。

このタイトル、任天堂が設定している厳しいファミコン倫理規定とどうおりあいをつけるのかが見ものじゃ。ともだチンコ的茶魔語がはたしてどこまで許可されるか、そこんところの出来上りが今から楽しみじゃの。

ゲロ、とかkill、とかのコマンド表現に任天堂が難色を示したという過去の経緯もあるからね……。ほかには？

うむ、じつは夏頃に……例のファミスタが……発売されるかも……しれない。

えっ!?　去年の開幕版のパターンかな……。

そのあたり……どんな形になるかは不明だが、とにかく何らかのファミスタが今年も出て来よう。夏にあるかどーかは5分5分と見た！

へえ〜っ、内容、スタイルとも、注目だネッ。

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4月				
6日	Ⓒ	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
6日	Ⓒ	ディープダンジョンIV	アスミック	¥6500
6日	Ⓒ	デジタルデビルストーリー 女神転生II	ナムコ	¥7800
13日	Ⓒ	クォース	コナミ	¥4900
13日	Ⓒ	ゴッドスレイヤー	SNK	¥7600
13日	Ⓒ	ガンヘッド	バリエ	¥6500
20日	Ⓒ	ファイアーエムブレム	任天堂	¥6000※
20日	Ⓒ	黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説	日本物産	¥8000(予)
27日	Ⓒ	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	¥8400
	Ⓒ	パワーブレイザー	タイトー	¥5900
5月				
11日	Ⓒ	影狼伝説	ピクセル	¥6200
18日	Ⓒ	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン	¥5900
18日	Ⓒ	キャッスルクエスト	ハドソン	¥5800
25日	Ⓒ	イースII	ビクター音楽産業	¥7500
29日	Ⓒ	じゃじゃ丸撃魔伝	ジャレコ	¥5900
中旬	Ⓒ	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900
下旬	Ⓒ	ゲートイン	ケイ・アミューズメントリース	¥9800
	Ⓒ	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
6月				
8日	Ⓒ	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800
29日	Ⓒ	燃えろ!柔道うおりゃ〜ず	ジャレコ	¥5600
下旬	Ⓒ	ビーバータイム	サンリツ電気	未定
下旬	Ⓒ	ニチブツマージャンIII・マージャンGメン(仮)	日本物産	¥5900
	Ⓒ	AD＆Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800(予)
	Ⓒ	飛龍の拳III・5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300
	Ⓒ	水滸伝・天命の誓い	光栄	¥11800
7月				
6日	Ⓒ	魔天童子	クエスト	¥6500
13日	Ⓒ	ダンジョンキッド	クエスト	¥6500
27日	Ⓒ	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	¥6800
21日	Ⓒ	ファイナルミッション	ナツメ	¥5800
上旬	Ⓒ	ウィッツ	アテナ	¥5800(予)
上旬	Ⓒ	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	¥6500
中旬	Ⓒ	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
中旬	Ⓒ	パラメデウス	ホットビィ	未定
下旬	Ⓒ	宇宙警備隊	ハル研究所	¥6900(予)
下旬	Ⓒ	幻獣創世記	日本物産	¥5800(予)
下旬	Ⓒ	キャプテン翼2	テクモ	未定
	Ⓒ	Might and Magic	学研	¥8500(予)
	Ⓒ	ぱられるワールド	バリエ	¥5980
	Ⓒ	水島新司の大甲子園	カプコン	未定
	Ⓒ	獣王記	アスミック	未定
8月				
上旬	Ⓒ	ハッピーバースデーバックス	ケムコ	¥5900
中旬	Ⓒ	ラフ	サン電子	¥5500
下旬	Ⓒ	ドラゴンファイター	トーワチキ	¥6000(予)
	Ⓒ	タイタン	ソフエル	¥5900
	Ⓒ	忍者らホイ!	アスキー	¥7800(予)
	Ⓒ	日本一の名監督	アスミック	未定
9月				
上旬	Ⓒ	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6000
下旬	Ⓒ	North & South	ケムコ	¥6200

発売日未定

種類	ゲーム名	メーカー	価格
Ⓒ	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
Ⓒ	コンバットゾーン	BPS	未定
Ⓒ	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
Ⓒ	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000(予)
Ⓓ	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
Ⓒ	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
Ⓒ	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
Ⓒ	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
Ⓒ	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
Ⓒ	ローラーゲーム	インダクションプロデュース	未定
Ⓒ	神界	東映動画	¥9600(予)
Ⓒ	ものまね四天王(仮)	バック・イン・ビデオ	未定
Ⓒ	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
Ⓒ	熱血野球小僧	テクノスジャパン	未定
Ⓒ	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
Ⓒ	大迷路	エポック社	未定
Ⓓ	アーディス	アスク講談社	未定
Ⓒ	いただきストリート	アスキー	未定
Ⓒ	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	未定
Ⓒ	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
Ⓒ	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
Ⓒ	KAGE	ナツメ	未定
Ⓒ	ベースボールファイター	バップ	未定
Ⓒ	孔雀王2	ポニーキャニオン	¥6200
Ⓒ	グリッド・グラバー	ジャレコ	未定
Ⓒ	株式道場パートII	ヘクト	未定
Ⓒ	甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	未定
Ⓒ	ドラえもん	エポック社	未定
Ⓒ	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
Ⓒ	役満天国	任天堂	未定
Ⓒ	パジャマヒーロー	カプコン	未定
Ⓒ	ストリートファイター(仮)	カプコン	未定
Ⓒ	井出洋介名人の実戦麻雀II(仮)	カプコン	未定
Ⓒ	鳳凰伝説	ヒューマン	¥5900(予)
Ⓒ	アーカムの謎	ジャレコ	未定
Ⓒ	ジャックと豆の木	アスミック	未定
Ⓒ	忍者クルセイダーズ	サミー工業	未定
Ⓒ	千代の富士の大銀杏	フェイス	未定
Ⓒ	ぱたぱたパニック	バリエ	¥5980
Ⓒ	人生劇場II	タイトー	未定
Ⓒ	ブライファイター	タイトー	未定
Ⓒ	ジャングル大帝	タイトー	未定
Ⓒ	ブラッディ・ウォリアーズ	東映動画	未定
Ⓒ	田村光昭の麻雀ゼミナール	ポニーキャニオン	未定
Ⓒ	プロディアランド	トンキンハウス	未定
Ⓒ	リトルマジック	データイースト	未定
Ⓒ	探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…	データイースト	未定
Ⓒ	ソルスティス	エピックソニー	未定
Ⓒ	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
Ⓓ	ナイトムーブ	任天堂	未定
Ⓒ	ゴルゴ13・イカルスの謎	ビック東海	未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月6日	かこむん蛇	ナグザット	¥3090※
4月13日	SDルパン三世	バンプレスト	未定
4月13日	バットマン	サン電子	¥3400※
4月13日	爆裂戦士ウォーリア	エポック社	¥3090※
4月16日	クイックス	任天堂	¥2600※
4月20日	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	¥3300※
4月20日	プロディア	トンキンハウス	¥3000※
4月20日	パズルロード	ビック東海	¥2980※
4月20日	ポパイ	シグマ商事	¥3500※
4月20日	デッドヒートスクランブル	コピアシステム	¥3300※
4月27日	天神怪戦	メルダック	¥3500※
4月27日	サッカーボーイ	エピックソニー	¥2980※
4月27日	ロックンチェイス	データイースト	¥3300※
4月28日	スヌーピー	ケムコ	¥2980※
4月	ファニーフィールド	SNK	¥3090※
5月2日	レッドアリーマー 魔界村外伝	カプコン	¥3300※
5月18日	ボクシング	トンキンハウス	¥3000※
5月	あやかしの城	セタ	¥3500※
6月1日	ピットマン	アスク講談社	¥2980※
6月8日	コスモタンク	アトラス	¥3500※
6月中旬	カードゲーム	ココナッツジャパン	¥3400(予)
6月下旬	バリーファイア	東映動画	¥3200※
6月	四川省	アイレム	未定
6月	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
6月	パワーミッション	バップ	未定
6月	ブライファイター	タイトー	未定
6月	ゾイド伝説	トミー	未定
7月中旬	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥3400※
7月	ギャザーズ	ビック東海	未定
7月	倉庫番2	ポニーキャニオン	¥3090※
7月	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	¥3500※
8月下旬	うおーズ	トーワチキ	未定
8月	サイドポケット	データイースト	未定
8月	アフターバースト	メサイヤ	¥3000(予)
8月	ボンバーボーイ	ハドソン	未定
9月	ダイズ	ケムコ	未定
10月	ネコジャラ物語	ケムコ	未定
未定	キャデラックII	ヘクト	未定
未定	パズニック	タイトー	未定
未定	F1ボーイ	アスク講談社	未定
未定	プロレス	ヒューマン	¥3500※
未定	ペンギンBOY	ナツメ	¥3090※
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	ドラゴンスレイヤー1	エポック社	¥3090※
未定	モンスターメーカー	ソフエル	¥3500(予)
未定	冒険野郎	サミー工業	未定
未定	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	未定
未定	バルーンキッズ(仮)	任天堂	未定
未定	石道	アスキー	未定
未定	大海戦	トンキンハウス	未定
未定	マジック・エクリプス	コピアシステム	未定
未定	ソロモンズ倶楽部	テクモ	未定
未定	GO/GO/TANK(予)	コピアシステム	未定
未定	バウンティGO	アイ・ジー・エス	未定
未定	ポケットスタジアム(仮)	アトラス	未定
未定	バトルピンポン(仮)	クエスト	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月6日	魔動王グランゾード(SG対応)	ハドソン	¥6500
4月6日	サイコチェイサー	ナグザット	¥5800
4月13日	上海II(CD-ROM)	ハドソン	¥5800
4月13日	パワードリフト	アスミック	¥6900
4月20日	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800(予)
4月27日	青いブリンク	ハドソン	¥5800
4月27日	バルンバ	ナムコ	¥6800
4月27日	フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	¥5500
4月27日	デスブリンガー(CD-ROM)	日本テレネット	¥7200
4月下旬	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	¥6500
5月25日	マニアックプロレス	ハドソン	¥6500
5月上旬	ウルトラボックス(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥6500
5月下旬	シンドバッド～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
5月下旬	ヴェイグス	ビクター音楽産業	¥6700
5月	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
5月	最後の忍道	アイレム	¥7000
5月	ドンドコドン	タイトー	未定
6月29日	ゼビウス・ファードラウト伝説	ナムコ	¥5500(予)
6月29日	うる星やつら(CD-ROM)	ハドソン	未定
6月下旬	麻雀学園MILD東間宗四郎登場	フェイス	¥7980(予)
6月下旬	迷宮のエルフィーネ(CD-ROM)	日本テレネット	未定
6月	キックボール	メサイヤ	¥6000
6月	ダウンロード	NECアベニュー	¥6800
7月6日	スーパースターソルジャー	ハドソン	¥6500
7月13日	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	¥6800
7月20日	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	¥5800
7月上旬	将棋・初段一直線	ホームデータ	¥6780
7月下旬	これがプロ野球CD(CD-ROM)	インテック	未定
7月下旬	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	¥5800
7月	CYBER CITY OEDO 800(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
7月	デビルクラッシュ	ナグザット	¥6300
7月	ラスタンサーガII	タイトー	未定
7月	インベーダー	タイトー	未定
7月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
7月	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	未定
8月9日	ワルキューレの伝説	ナムコ	¥6800
8月10日	パワーリーグIII	ハドソン	¥5800
8月	雀偵物語(CD-ROM)	日本テレネット	未定
9月	スプレンダー	メサイヤ	¥6500(予)
9月	桃太郎活劇	ハドソン	¥6500
9月	ボンバーマン	ハドソン	¥5200
11月	改造超人シュビビンマン2	メサイヤ	未定
未定	これがプロ野球'90	インテック	¥5800
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	パズニック	タイトー	未定
未定	地獄めぐり	タイトー	未定
未定	チャンピオンレスラー	タイトー	未定
未定	SCI	タイトー	未定
未定	マスターオブウェポン	タイトー	未定
未定	レインボーアイランド	タイトー	未定
未定	関ヶ原	トンキンハウス	未定
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	¥6800(予)
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	イメージファイト	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	¥7000
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	囲碁の達人(仮)	ホームデータ	未定
未定	マジカルサウルスツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	はにい・おんざ・ろーど	フェイス	未定
未定	F1サーカス	日本物産	未定
未定	脱出(仮)	日本物産	未定
未定	アドベンチャーアイランド(仮)	ハドソン	未定
未定	ウルトラボックス(CD-ROM)	東宝	¥6500
未定	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	¥6500
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	未定
未定	流球	フェイス	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月7日	ダーウィン4081	セガ	¥6000
4月21日	ファンタシースターIII	セガ	¥8700
4月27日	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	¥8500
4月27日	TEL TELまあじゃん	サン電子	¥5800
5月19日	DJボーイ	セガ	未定
5月26日	ウィップ・ラッシュ	セガ	¥6000
5月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	¥6800
6月8日	サンダーフォースIII	テクノソフト	¥6800
6月	サイバーボール	セガ	未定
6月	バトレイバー	セガ	¥6000
7月20日	フェリオス	ナムコ	未定
7月上旬	インセクターX	ホットビィ	未定
7月	ゴーストバスターズ	セガ	未定
7月	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	未定
7月	バットマン	サン電子	未定
7月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
7月	スーパーモナコGP	セガ	未定
7月	E-SWAT	セガ	未定
7月	四天明王	シグマ商事	未定
8月	火激	ホットビィ	未定
9月	ヘルファイヤー	メサイヤ	未定
未定	エクスプロードスター	メサイヤ	¥5500(予)
未定	フェリオス	ナムコ	未定
未定	ムーンサンダー	セガ	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ファイナルゾーンII	ウルフチーム	未定
未定	クラックダウン	セガ	未定
未定	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	未定
未定	スーパーライセンス	セガ	未定
未定	ゼロウイング	東亜プラン	未定
未定	鮫!鮫!鮫!	東亜プラン	未定
未定	大旋風	セガ	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ストライダー飛龍	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●任天堂はディスク版のパズルゲーム、「ナイトムーブ」を発表。これは「テトリス」のA・パジトノフ氏の作品で評判も上上。ディスク書き替え専用になるか、販売ソフトになるかは未定だそうです。

●ナムコがPCエンジンで「ワルキューレの伝説」を出します。去年ヒットしたアーケードゲームの移植作。

●テクモがゲームボーイ用ソフトを発表。「ソロモンズ倶楽部」です。ファミコンでもお馴じみの「ソロモンの鍵」をゲームボーイ用にアレンジ。

●データイーストでは、この夏の発売を目標に野球ゲームを開発中。ホームランナイターの後継作になる。

●先日、ファミコン新作2タイトルを発表したクエストから、今後はゲームボーイのソフトが発売されることが決定。「バトルピンポン」という対戦可能のスポーツゲームです。

●コピアシステムからゲームボーイ用ソフト「GO!GO!TANK」の発売が決定しました。飛行機でブロックを移動させ、タンクの通り道を作るアクションパズルゲームです。

●アトラスからは「ポケットスタジアム(仮)」が発売されます。こちらもゲームボーイ用ソフトです。

●シグマ商事は、メガドライブ用ソフト第2弾「四天明王」を開発中。バリバリのアクションゲームです。



ファミコン必勝本
次号Vol.9
4月20日 金曜日発売!
予価340円(税込)

●さていよいよファイナルファンタジーIIIの発売だ！超人気RPGのすべてを徹底解説した別冊ふろくが次号にはついてくるのだ！

別冊ふろく FFIII ファイナルファンタジー完全必勝ガイド

●さらにRPG情報ならすべておまかせの特集がドドーンと！

女神転生II 完全データ集
イースII／ファイヤーエムブレム

CALENDER

4/6(金)	ファミコン必勝本Vol.8発売 C 忍者龍剣伝II(テクモ)発売 C ディープダンジョンIV(アスミック)発売 C デジタルデビル物語・女神転生II(ナムコ)発売 SG 魔動王グランゾート(ハドソン)発売 PC サイコチェイサー(ナグザット)発売 GD かこむん蛇(ナグザット)発売
7(土)	MD ダーウィン4081(セガ)発売
8(日)	
9(月)	
10(火)	
11(水)	
12(木)	
13(金)	C クォース(コナミ)発売 C ゴッドスレイヤー(SNK)発売 PC 上海II(ハドソン)発売 PC パワードリフト(アスミック)発売 GB SDルパン三世(バンプレスト)発売 GB バットマン(サン電子)発売 GB 爆裂戦士ウォーリア(エポック社)発売
14(土)	
15(日)	
16(月)	GB クイックス(任天堂)発売
17(火)	
18(水)	
19(木)	
20(金)	ファミコン必勝本Vol.9発売 C ファイヤーエムブレム(任天堂)発売 C 黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説(日本物産)発売 PC 将棋修業初段一直線(ホームデータ)発売 GB デッドヒートスクランブル(コピアシステム)発売 GB スーパーチャイニーズランド(カルチャーブレーン)発売 GB ブロディア(トンキンハウス)発売 GB パズルロード(ビック東海)発売

AFTER THE GAME

●4月といえば新学期。隣の席にどの子がすわるかなーんてワクワクした頃もあったんですね。さて、なんか面白い本の企画でも考えましょう。ワクワク。　(井)

●春になるとエッチになる男の人がよくいるが、ボクはそういう人ではない。どっちかというと夏の方がアブナイ方だ。「パックランドでつかまえて」念願の発売。(ヒラ坊)

●「花博」に行ってきました。生まれて2度目の大阪。ラッシュアワーの環状線の中で「東京者」と気づかれはしないかとなぜか妙にビクビクしてました。　(高城)

●必本の増刊号「PCエンジンクラブVol.2」の編集もいよいよ大詰め。今回のウリは〝人気ソフト完全攻略〟。よりすぐりの24タイトルを一挙に攻略するぞ。　(ハルク)

●毎年恒例のお花見を企画する間もなく、桜の花が咲き、散って行こうとしています。でも、入学式に満開の桜はつきもの。それがないのは寂しいですよね。　(マッキー)

●これから春→夏と季節が過ぎる。暖かい時期って好きだけど、実は万物の中で最もキライで考えただけでゾッとするカエルが出没するのがイヤだ。本当にイヤだ。(根本)

ファミコン必勝本
1990年4月20日号
Vol.8

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住　所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話　編集部：03-239-0237
営業部：03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所　株式会社 光村原色版印刷所
 雑誌コード 27803-4/20
Printed in Japan



PC Engine
NEC
PC Engine EXCITING WORLD
多彩に燃えろ！ぼくらの夢は、自由型！！
PCエンジン
最新ソフト続々登場！キミの挑戦を待っている！！
PCエンジン
世界の強豪チーム相手に試合開始！ 4人同時プレイも可能な、手に汗にぎるサッカーゲームだ！！
FORMATION SOCCER HUMAN CUP '90
ヒューマン株
4月27日発売予定
Hu-CARD
希望小売価格5,500円（税別）
フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90
©HUMAN
おなじみの思考型パズルをオリジナル化！ 世界5カ国を舞台に、倉庫の荷物をかたづけろ！！
倉庫番 WORLD
株メディアリング
好評発売中
希望小売価格5,400円（税別）
Hu-CARD
そうこばんワールド
©1990 MEDIA RINGS ©1983, 1989 THINKING RABBIT CO., LTD.
妖姫モルガンの魔の手から惑星ノーグを救え！！ビジュアルシーンが連続する大作RPG！
ROM ROM
コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ
コズミックファンタジー ぼうけんしょうねんユウ
株日本テレネット
好評発売中
希望小売価格6,780円（税別）
©KAZUHIRO OCHI
©1989 SHIN NIHON LASER SOFT
アーケード版で人気の高かった「ダライアス」が遂に誕生！ 迫力満点のサウンドがスゴイゾ！！
ROM ROM
スーパーダライアス
NECアベニュー株
好評発売中
希望小売価格6,800円（税別）
©1989 NEC Avenue LICENSED BY TAITO CORP.
世界の主要兵器を駆使して最大4カ国と戦闘！ 首都占領か部隊全滅か、勝利は君しだい！
ROM ROM
SUPER大戦略
スーパーだいせんりゃく
株マイクロキャビン
発売日未定
希望小売価格未定
©1988 SYSTEMSOFT CORP.
話題沸騰！ロムロムシステム。
迫力のゲームサウンドを
強力にサポートするぞ！！
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
ROM²アンプ（スピーカ付）
AMP-30…標準価格24,800円（税別）
PCエンジンコアグラフィックス
…………標準価格24,800円（税別）
NEW
CD·ROM²システム 標準価格57,300円（税別）
●CD-ROMプレーヤ
●インターフェイスユニット
●システムカード〈付属〉
●PCエンジン〈別売〉
HE system
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



CD-ROM²
PC Engine

「アイドルゲームじゃつまらない。」この大胆なコンセプトをもとに、フルアニメーションによるアイドルのキャラクター化で、過去のアイドルゲームと一線をひく。「西村知美」本人と綿密な打合せを行ない、彼女のイメージを豊かな創造力と高度な技術で完璧に描き出す。冒頭のビジュアルシーンでは、アニメ化された「西村知美」が「眠り姫」を歌い踊る。フィールドタイプのRPGのようにキャラクターを操作して進めるアドベンチャーとしては新しいタイプのゲームを中心に、さらにシューティングやパズルゲームなどを盛り込んで何倍も楽しめる。全てに新しい、まさにファンタジーストーリーの世界へ。

「違う」と感じたらこのブランド。
1990.3.31 クオリティ宣言

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT

ファミコン必勝本
4月20日号
1990年4月20日発行 第5巻第8号(通巻93号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 360円(本体350円)